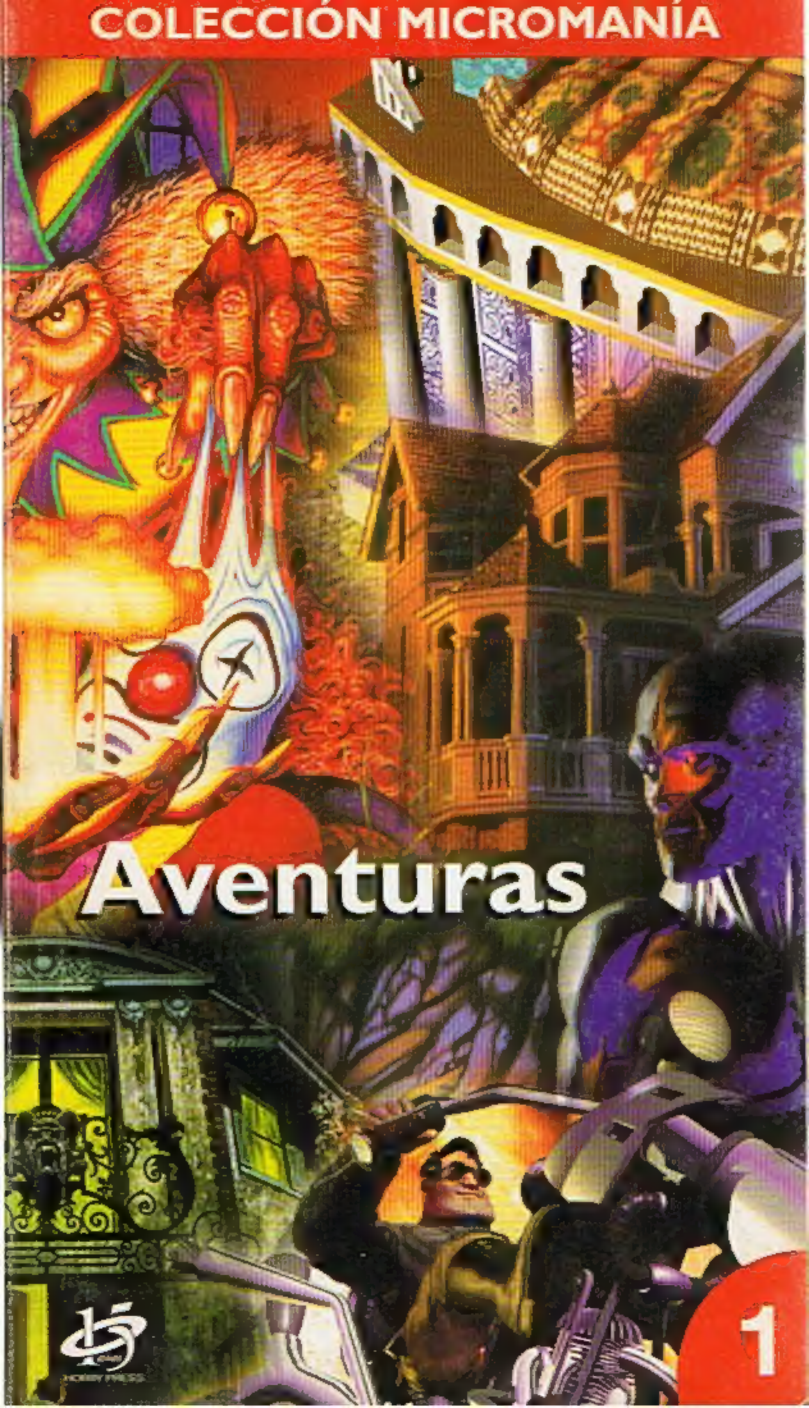

COLECCIÓN MICROMANÍA
Aventuras
1



Edita: **Hobby Press, S.A.**
Redacción: **Francisco Delgado, Pedro J. Rodríguez, Juan A. Pascual, Anselmo Trejo, F. Javier Rodríguez.**
Edición y Diseño: **Equipo Micromanía.**

Imprime: **Pentacrom S.L.**
Depósito Legal M-15.436-1985
Este suplemento se incluye conjunta e inseparablemente con Micromanía.



Índice

Un género esencial

"Cuenta la leyenda que hace muchos, muchos años, una sombra de terror campaba a sus anchas por los vastos dominios del Reino de Aesamir. Cierto día, Reobac y sus compañeros..." Este podría ser el comienzo de una apasionante aventura. Un comienzo como otro cualquiera, plagado de éxoticos lugares, peligros indescriptibles y el inevitable héroe dispuesto a enfrentarse a todos ellos sin la menor vacilación. En esas pocas líneas, queda resumida la esencia de las aventuras, que forma parte de la propia esencia del ser humano, siempre dispuesto a combatir la monotonía a golpes de imaginación. La búsqueda de aventuras es el estado más natural de la mente humana. Casi se podría decir que, a excepción de cuando trabajamos, siempre andamos sumergidos en alguna. Ir de compras, leer, ver una película, viajar..., no son más que pequeñas aventuras culturales, u ociosas.

Salvo en el caso de las verdaderas aventuras, el ordenador se convierte en el medio ideal para saciar nuestras ansias de emociones, gracias a las posibilidad de convertirnos en el protagonista principal.

No es de extrañar, por tanto, que el primer juego creado en un ordenador, hace ya la friolera de treinta años, fuese una aventura, inaugurando así un nuevo género, el GÉNERO por excelencia del mundo de los videojuegos. Aventuras conversacionales, videoaventuras o aventuras gráficas, son algunas de sus principales ramas. Las características básicas, sin embargo, son siempre las mismas: Bajo un cuidado guión, uno o más personajes deben adentrarse en exóticos mundos, reales o imaginarios, y sortear infinidad de trampas en forma de complicados puzzles o terribles enemigos. Por supuesto, también hay personajes secundarios que nos ayudan, ofreciéndonos valiosos objetos que podremos utilizar. Desde las acciones más básicas, basadas en la búsqueda y el uso de objetos de las videoaventuras, hasta las complejas órdenes de las aventuras conversacionales, la lógica y la capacidad de deducción, unido, en menor medida, a unos afilados reflejos, se han convertido en las armas esenciales de todo aventurero informático. Conviene que lo tengáis muy en cuenta, si váis a seguir leyendo.

Sed todos bienvenidos a esta nueva experiencia inaugurada por Micromanía. Nos esperan infinidad de emociones y misterios, algunos todavía sin resolver.

Como no podría ser de otra forma, la AVENTURA, así, con mayúsculas... Está servida.

UN PASEO POR LA HISTORIA



Era una fría mañana de un mes cualquiera, de un año cualquiera de finales de la década de los sesenta. Los ordenadores de aquella época, máquinas colosales que ocupaban varios metros cuadrados, sólo estaban instalados en las monótonas salas de las universidades más prestigiosas, o en las centrales de inteligencia de países como Estados Unidos, Inglaterra o Alemania. Aquel día, a uno de aquellos sesudos científicos, en un momento de inspiración, se le ocurrió que los ordenadores también podían servir para entretenerse. Así nació el primer juego de la historia, una aventura conversacional que alumbraba un nuevo género para la historia.

Estas primeras aventuras no tenían gráficos, ni texto, ni nada que se le pareciese. Por supuesto, con el paso del tiempo, fueron evolucionando: se añadieron los famosos objetos, nuevos personajes, muchas más órdenes y descripciones de los lugares que visitabas. Así, a principios de los años setenta, vio la luz la primera aventura conversacional que se conoce como tal, «Colossal Cave», que desembocó en la genial «La Aventura Original» y su tropa de imitadores. Las aventuras fueron poniéndose de moda, con algunos títulos míticos como «Zork», publicada en 1.977, o «Leather Goddesses of Phobos».

Ya en 1.979, una desconocida llamada Roberta Williams, programó en un recién nacido Apple, una aventura conversacional llamada «Mistery House», que distribuyó en las tiendas de su marido, Ken Williams. Fue la primera aventura en incorporar gráficos, y el despertar de la conocida empresa Sierra On Line. Llegamos así al año 1.982, la fecha de la comercialización en España del Spectrum y el Amstrad CPC, y la apertura de nuestro país a este nuevo género. «El Hobbit», basada en la deliciosa novela de J.R.R. Tolkien, fue la primera aventura aquí conocida, a la que siguió, en 1.984, la primera aventura conversacional realizada en España: «Yengh», de la mítica compañía Dinamic. Sin embargo, este tipo de programas, aún minoritarios, fueron desbancados por las videoaventuras, una versión "gráfica" algo simplificada de las aventuras conversacionales. La compañía inglesa Ultimate se convirtió en leyenda gracias a títulos como «Atic Atac», «Sabre Wulf» o ►

Aventuras clásicas

el mítico «Knight Lore». En apenas 48 Ks de memoria, se encontraban almacenados cientos de laberínticas pantallas plagadas de enemigos, así como algunos objetos y llaves necesarios para avanzar en la aventura. Otro estilo distinto, más cercano al de las aventuras gráficas, fue el impuesto por Mikrogen, con programas del estilo de «Everyone's a Wally» o «Three Weeks in Paradise».

Pero los ordenadores de 8 bits pronto se fueron extinguiendo, dejando paso a los flamantes monstruos de 16 bits, los Atari ST, Commodore Amiga y PC. En 1.990, hicieron su aparición «Indiana Jones y la Última Cruzada» y «Maniac Mansion», las primeras aventuras gráficas publicadas en castellano, donde las órdenes tecleadas eran sustituidas por iconos que realizaban la misma función. Al año siguiente, el gigante Sierra On Line hizo lo propio con «King's Quest V», casi siete años después de crear la primera aventura gráfica, «King's Quest I». A ella le siguieron otros clásicos de las sagas de «Leisure Suit Larry» y «Space's Quest».

A principios de 1.992, las aventuras gráficas estaban en la cúspide de la ola, con títulos como «Indiana Jones Atlantis», «Darkseed» y «Monkey Island II». Sin embargo, fue en 1.993 cuando una aventura tridimensional revolucionaria; «Alone in the Dark» rompió la monotonía del mundo de las aventuras, creando escuela con programas como los magníficos «Ecstatica» y su técnica de movimientos elipsoidales, y «Bioforge», plagado de increíbles texturas animadas en tiempo real.

Otros títulos para el recuerdo, «Day of the Tentacle», «Sam & Max» y «Jurassic Park» –o el retorno de la aventura más clásica–, no hicieron sino acercarnos a 1.994, el año de la creación de la primera aventura gráfica española, «Igor, Objetivo Uikokahonia», y de la explosión del CD-ROM. Un buen ejemplo de ello lo tenemos en el cinematográfico «Under a Killing Moon», con sus cuatro CDs plagados de filmaciones en vídeo, diálogos hablados y escenas renderizadas, o el increíble «Fade to Black» y su movimiento real en 3D, que nos muestran el avance experimentado en la creación de aventuras, un avance que se nos antoja imparable, con títulos inminentes como «The Pandora Directive» o «Broken Sword».

Puesto que la imaginación no tiene límites, el desarrollo de las aventuras tampoco parece tenerlo. El mundo de la Aventura se encuentra más activo que nunca, por lo que los aventureros pueden estar tranquilos: las aventuras de hoy son mejores que las de ayer, pero seguro que serán peores, mucho peores, que las que mañana disfrutaremos. Al menos, eso es lo que todos esperamos...

The 7th Guest

TRILOBYTE
1.993

«The 7th Guest» puede ser considerado como todo un pionero en el mundo del entretenimiento digital. El secreto: se adelantó a su tiempo. Un vibrante escalofrío en formato CD-ROM que no dejó impasible a nadie.

Trilobyte sorprendió a propios y extraños con una aventura mitad cuento de terror, mitad sesión de pasatiempos infernales que atrapó a miles de usuarios en todo el mundo, siendo aún hoy una referencia obligada en cualquier colección de videojuegos. Con una calidad técnica impecable, «The 7th Guest» tuvo el honor de ser una de las primeras aventuras contenidas en formato CD-ROM, y en dos discos, nada menos. La elección del soporte era obligada: no había otra manera de almacenar toda la parafernalia gráfica de la que hacía gala el juego. Impresionantes escenarios tridimensionales realizados en SVGA con todo lujo de detalles que servían para construir la mansión Stauf, lugar donde se adentraba el jugador con el fin de desvelar todos los secretos y misterios surgidos de la desquiciada mente de un lunático, se mezclaban con total naturalidad con secuencias de vídeo que daban al resto de los personajes cuya existencia había estado relacionada con la siniestra mansión.



Esta –hasta el momento– insólita combinación de tecnología, que hacía augurar toda una revolución en el mundo del videojuego, era la excusa perfecta para demostrar de lo que podían ser capaces un buen grupo de artistas visionarios de diversas disciplinas –grafistas, músicos, actores, guionistas...–, cuya meta era la de sumergir al jugador en una historia delirante repleta de terror y acertijos. Porque precisamente los puzzles eran el "leit motiv" de la aventura. Toda una serie de complicados "rompecabezas" cuya resolución requería de toda la astucia del jugador, se sucedían a todo lo largo de la mansión, propiciando la entrada a nuevas estancias y el descubrimiento de una nueva secuencia de vídeo en la que se revelaban nuevos datos sobre la aventura. La complicación de estos acertijos era tal que aún hoy una gran cantidad de jugadores siguen devanándose los sesos en busca de la solución del puzzle de las latas, o el de la torre o el del acertijo que da paso a la impresionante escena final con la que concluye la aventura.



Pero para muchos, en realidad, lo de los puzzles no era sino un mero trámite obligado para poder disfrutar del placer de recorrer la mansión Stauf por medio de las suaves animaciones renderizadas, y descubrir todos los pasadizos, todas las secuencias de vídeo y todas las habitaciones secretas que había en el juego.

Como no podía ser de otra forma, y dado el gran impacto que supuso «The 7th Guest», decidieron realizar una secuela, «The 11th Hour», en la que se volvía a visitar la mansión al cabo de los años con el fin de seguir desvelando sus misterios. La calidad técnica seguía siendo la misma, pero la sorpresa, la admiración, la novedad y el privilegio de ser el precursor de un estilo de aventura gráfica, siempre pertenecerán a «The 7th Guest».



The 7th Guest

Exceptuando la parte final del juego, «The 7th Guest» ofrece una relativa libertad de acción, teniendo disponibles al menos un par de puzzles en todo momento. Conviene, por tanto, no obcecarse con la resolución de un determinado enigma.

Recordemos que la lógica es la base del programa. Aunque alguno de los puzzles parezca una cuestión de puro azar –creednos, lo juraréis de alguno– todos los pasos para su resolución están totalmente pensados.

En algunos puzzles no existe una solución única, pudiendo resolverse por dos o más caminos.

LOS ALFILES

4x5. Cuatro filas por dos columnas. Ese es todo el espacio disponible para intercambiar de posición cuatro alfiles blancos con otros tantos negros.

El puzzle, en apariencia sencillo, se complica enormemente ante la falta de espacio, teniendo en cuenta que los posibles movimientos de las piezas son idénticos al juego del que provienen, y jamás deben quedar colocados en posiciones en las que, teóricamente, pudieran comerse unas a otras.

Siguiendo la nomenclatura indicada en la imagen adjunta, basta con realizar estos movimientos, en el orden indicado, para superar la prueba sin ninguna otra complicación:

A2-B3, E2-D3-B1, B3-D1, E4-D3-C4, B1-A2, D1-C2-E4, C4-E2, A2-C4, E4-B1, A4-C2-E4, E2-D1, C4-B3-A4, B1-D3, D1-B3-A2, D3-E2, A3-B2, E3-D2-B4, B2-D4, E1-D2-C1, B4-A3, D4-C3-E1, C1-E3, A3-C1, E1-B4, A1-C3-E1, E3-D4, C1-B2-A1, B4-D2, D4-B2-A3, D2-E3.

LAS CARTAS

En una mesilla de noche se han dispuesto cuidadosamente una serie de cartas de póker, mostrando el dorso. Tan sólo hay que voltearlas para que todas queden boca arriba. Pero la cosa puede no ser tan fácil como parece. El orden que hay que seguir no admite el mínimo fallo. Eso supondría comenzar todo de nuevo.

Sería algo complicado, dada la disposición de los naipes, explicar con detalle el orden a seguir en el proceso, por lo que será mucho más útil contemplar las imágenes con el resultado final, para conocer el camino a seguir. La única posible duda a resolver es que siempre se comienza por el As.

EL PUZZLE DE CUBOS

Nueve cubos forman un cuadrado en el que, con tres palabras de tres letras cada una, hay que formar una frase.

El objetivo consiste en obtener



GET BOY TAD, y la mecánica que sigue el puzzle obliga a modificar, únicamente, las letras laterales, a las que de manera automática seguirán las otras dos de la fila o columna correspondiente.

Observando la foto que acompaña a estas líneas, la secuencia que se debe seguir para completar el enigma es la siguiente: 2, 7, 4, 10, 2, 7, 11, 6.

Tan sencillo como esto.

LOS CUCHILLOS

El acceso a la parte final del juego se ve obstaculizada por una extraña clave que abre la puerta hacia el ático.

Un pentáculo en cuyos vértices se sitúan una serie de puñales forma el enigma a resolver. El objetivo es sencillo: eliminar todos los cuchillos, pero, ¿cómo?

Un cuchillo sólo desparece cuando otro salta por encima suyo, quedando al final sólo uno. Además, el único camino posible se establece en cuanto a que los susodichos se encuentren en línea, y uno junto a otro. Contemplando la numeración de la imagen,





basta con seguir estos pasos, en el orden correcto:

6-1, 5-3, 2-4, 9-5, 1-7, 5-9, 8-7, 10-4.

LAS DAMAS

En la sala de juegos un damero, aparentemente vacío, encierra uno de los más extraños y complejos puzzles de todo el juego.

Lo que se nos propone es colocar ocho damas, de tal manera que sea totalmente imposible que se coman unas a otras. Teniendo en cuenta que esta pieza, exceptuando el rey, es la que más valor tiene en el ajedrez, dada su total libertad de movimientos, la cosa resulta harto complicada.

Lo ideal es ir tanteando, sobre un papel, las diversas opciones. Pero para hacerlo aún más sencillo, tan sólo mirad la foto con disposición correcta, y todo se habrá arreglado de golpe.



LA FRASE EN LA COLCHA

Encontrar una solución a un acertijo consistente en un juego de palabras, en inglés, no es moco de pavo si las indicaciones que se dan en el juego son casi nulas en cuanto al objetivo.

De cualquier modo, la mecánica que se puede seguir para formar el pareado correcto es bastante sencilla. Los asteriscos que existen son indicativos de un espacio, una separación entre palabras. Teniendo en cuenta que para formar una palabra siempre se avanza en el mismo sentido, y que éste se invierte cuando una palabra está ya terminada, no resulta demasiado complicado resolver el enigma.



De cualquier modo, la solución es THE SKY IS RUDDY, YOUR FATE IS BLOODY. ¡Ah!, y hay que comenzar por donde indica la flecha.

EL LABERINTO

El acceso a los sotanos está guardado por un enrevesado laberinto, en el que apenas sí es posible distinguir una sección de otra, dada la similitud entre los muros de las mismas. Sin embargo, la solución es increíblemente simple.

En una de las habitaciones del primer piso, junto a una cama, existe una alfombra con el plano exacto de este laberinto. Si os fijáis un poco en el mismo, encontraréis el camino correcto enseguida.

Si no, siempre podéis fijaros un poco en cómo lo hemos indicado en esta pantalla, para que no os perdáis en estos lóbregos pasillos.

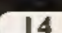
LAS MONEDAS

Un puzzle muy, muy parecido al que encontrábamos en la mesilla de las cartas. De hecho, la mecánica es idéntica. Hay que voltear las monedas, en orden, siguiendo los pasos, por filas o por columnas, y con la inmediatamente anterior o posterior a la última volteada.

Como en el enigma de las cartas, éste está dividido en dos secciones, que se corresponden con las imágenes que aquí podéis ver, y en las que se encuentra la solución exacta al problema.



Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía número 71, segunda época.

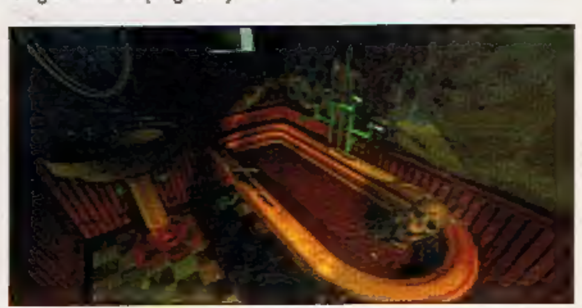


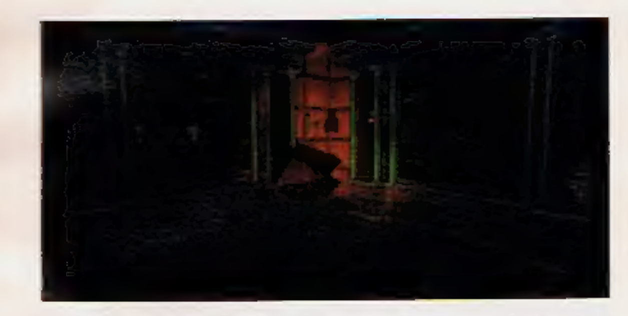
The 11th hour

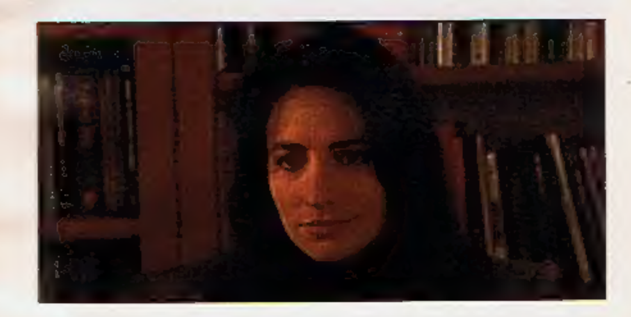
TRILOBYTE
1.996

Se hizo de rogar la continuación de «The 7th Guest», pero, finalmente, y tras múltiples retrasos y problemas, vio la luz. Digno sucesor del juego original, el mayor aliciente con que cuenta «The 11th Hour», además de una serie de enigmas realmente atractivos, es la gran cantidad de FMV que incluye el juego, desarrollada mediante una nueva técnica ideada por Graeme Devine.

Aunque parecen iguales, no lo son en absoluto. El único punto en común entre «The 7th Guest» y «The 11th Hour» es que el desarrollo de la acción se basa en una estructura similar, y que la mansión Stauf sigue siendo el escenario principal, pero modificado de arriba a abajo. Lo que en un principio podría haberse supuesto como un "aprovechamiento de las sobras" del primer juego, queda descartado inmediatamente al fijarse en que ni un sólo detalle gráfico, ni argumental, es igual entre un programa y otro.







Anunciado apenas seis meses después del lanzamiento de su predecesor, los principales motivos que justifican los continuos retrasos en la salida al mercado de «The 11th Hour», venían motivados por la complicación en el diseño del "Groovie" –Graeme's Object Oriented Viewer–, la herramienta gracias a la cual se han insertado todas las escenas de vídeo en los CDs, y que utiliza sofisticadas y novedosas técnicas de compresión de datos audiovisuales.

La magnífica ambientación, un guión realmente cuidado, una banda sonora de infarto y, por supuesto, la gran maestría con que en Trilobyte dominan todo lo relacionado con gráficos renderizados, han convertido a «The 11th Hour» no ya en una excelente segunda parte, sino en todo un señor juego que no precisa referencias, excepto para ensalzar más, si cabe, a «The 7th Guest».

Y, además, ahora aparece en nuestro país –tras el lanzamiento de unas cuantas unidades en versión original– completamente traducido, lo que supone un aliciente para hacerse con un juego que, por si no bastaba con su gran calidad, merece un hueco de honor en cualquier colección.

Trilogía «Alone in the Dark»

INFOGRAMES
1.993-1.995

En condiciones normales, suele decirse que los clásicos maduran con el tiempo. Sin embargo, «Alone in the Dark I» puede vanagloriarse de ser uno de esos pocos programas elegidos, capaces de entrar en la Historia en el mismo momento de ver la luz.

Cuando se publicó, a principios de 1.993, causó un verdadero revuelo en todo el mundo, al presentar una nueva perspectiva a la hora de mostrarnos al protagonista principal. Por primera vez en un juego de ordenador, un personaje poligonal animado con técnicas de render en tiempo real y sombreado Gouraud, se movía con total libertad dentro de varias estancias vistas desde distintos ángulos, según la posición de personaje. Mediante este sistema, se pueden obtener perspectivas inéditas con una presentación cinematográfica y ambientes caustrofóbicos, ideales para ser utilizados en una aventura. En estos





entornos tridimensionales, Edward Carnby y Emily Hartwood, los protagonistas de la trilogía, deben enfrentarse a una legión de zombies, monstruos, piratas y vaqueros, mientras deambulan en busca de los objetos necesarios que les permitan descubrir nuevos lugares y resolver los numerosos enigmas que les esperan.

No obstante, no basta con disponer de un revolucionario sistema de juego para crear un buen programa. Los chicos de Infogrames lo saben, así que idearon tres de los más espeluznantes y completos guiones que se pueden contemplar en un programa de ordenador, completamente entrelazados entre sí.

En el primer episodio, se nos ofrece la posibilidad de controlar a cualquiera de los dos personajes anteriormente mencionados, atrapados en una mansión embrujada de nombre Derceto, la casa donde mora la muerte reencarnada en la figura del Capitán Pregzt.

«Alone in the Dark II», por contra, dispone de unos movimientos más depurados y un área de juego mucho más grande, con una nueva mansión, La Cocina del Infierno, y un barco pirata en toda regla dispuestos a ser explorados.

Por último, «Alone in the Dark III» representa la culminación de la trilogía, con una historia ambientada en un pueblo vaquero, Slaughter Gulch, donde se estaba rodando una película, que ha sido tomada por una banda de zombies dispuesta a asesinar a todo el equipo de rodaje.

Calidad, imaginación, riesgo..., en definitiva, aventuras en su estado más puro, se dan cita en cualquiera de los tres episodios. Un nuevo punto de vista, para todos aquellos que buscan algo diferente. Imprescindible para cualquier aventurero que se precie.

Alone in the Dark I

Derceto. Una mansión centenaria ahora deshabitada..., porque su dueño se ha suicidado hace unos días. No parece el momento ni el lugar ideal para husmear en busca de un buen puñado de antigüedades. Pero el cliente manda, y Edward Camby es un detective desesperado en busca de un poco de pasta.

EN BUSCA DE OBJETOS

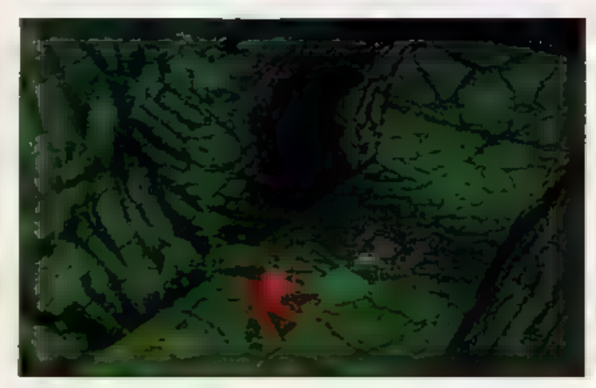
El primer objeto que Gloria quería localizar era un piano plagado de cajones secretos. Edward lo encontró en el desván. Allí fue donde comenzó la pesadilla. Tras bloquear la ventana y la trampilla con los objetos adecuados, Camby consiguió detener el avance de unos espeluznantes zombies que intentaban acabar con el.

Con el rifle y varios objetos en su poder, bajó por las escaleras y llegó a una planta repleta de habitaciones. Allí encontró una llave dentro de un jarron, cuya correspondiente cerradura guardaba los objetos necesarios para acabar con las gargolas que custodiaban las escaleras principales.

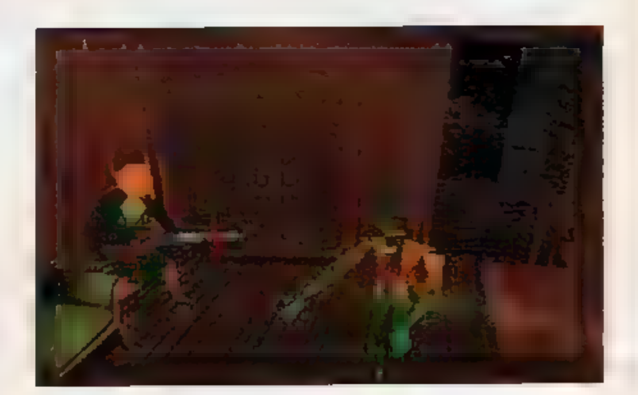
Tras registrar la cocina y recuperar todos los objetos que pudo, entre ellos una llave, abrió la bodega y recogió varios libros con importante información. Ya en el jardín exterior, encontró unas flechas escondidas en una estatua. Esquivando a las arañas, subió hasta el dormitorio de Hartwood, donde volvió a encontrar nuevas pistas.

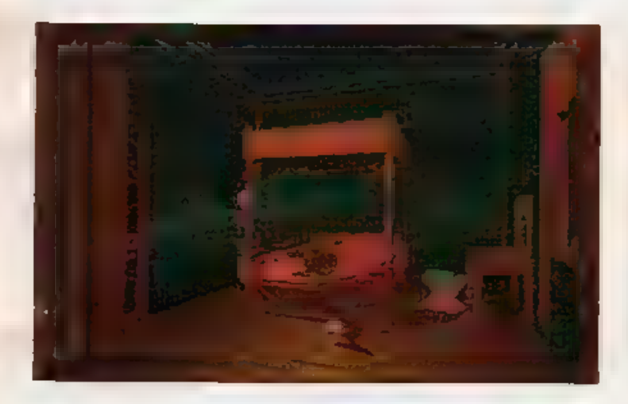


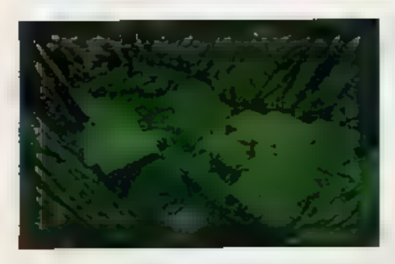




Después de tapar un cuadro y propinarle a otro algo de su propia medicina, encontró un libro falso, un pergamino y un reloj, tras un reloj de pared. Ya en la biblioteca, encendió la lámpara y la dejó en el suelo, para esquivar así al Vagabundo Errante que apareció de súbito entre los estantes. Llenando el hueco que faltaba en una de las estanterías, descubrió un talismán y el arma para acabar con el fantasma de la biblioteca. Así pudo estudiar los libros, y descubrir cómo acabar con la armadura de la salida, para apropiarse de la espada. Un poco de agua dentro de una jarra le permitió terminar con los malos humos, y acerse así con un disco y un mechero. Tras acabar con un pirata usando su misma arma, llegó a la sala de baile, donde puso un poco de música, ►







habían abierto nuevas salidas. Por una de ellas cruzó un lago a través de un diminuto sendero, saltó una serie de plataformas y llegó a un laberinto de puentes decorados con varias calaveras y espadas. Recordando la canción que había leído en algún sitio, alcanzó un enorme cofre que abrió con la gran llave. Allí dentro había un libro donde se contaba la verdadera historia de Dercero, edificada por el capitán Pregzt, un pirata cuyo espíritu demoníaco descansaba en lo más profundo de la caverna, esperando encontrar un cuerpo donde reencarnarse.

para recoger una gran llave de la chimenea. Con ella en su poder, regresó a la sala donde reposaba un escudo al que le faltaba algo. Colocándolo en su sitio, descubrió un acceso secreto que llevaba a las catacumbas de la mansión. El final estaba cerca.

DENTRO DEL LABERINTO

Sobrepasó un puente medio derruido a todo correr y esquivó a varios gigantescos gusanos, retrocediendo sobre sus pasos para darse cuenta de que los gusanos

LA PESADILLA ACABA

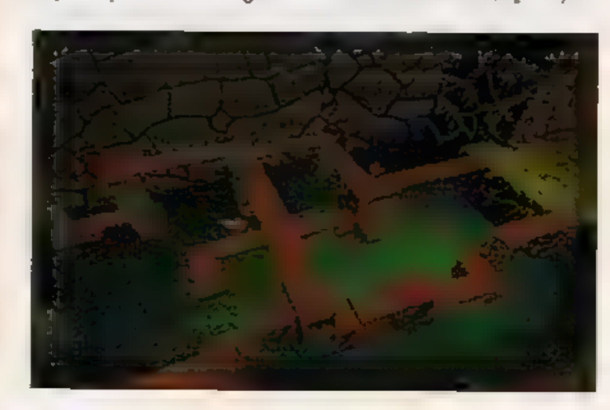
Edward no estaba dispuesto a que fuese el suyo, así que empujó la gran roca, en busca de un nuevo camino.

Gracias a la gema, la lámpara y su sentido de la orientación, consiguió atravesar el último laberinto, y llegar así a los dominios de Pregzt. Sólo con ayuda del talismán y del fuego purificador consiguió acabar con aquella pesadilla.

Todavía tuvo que encontrar una ganzúa para escapar por una nueva puerta y alcanzar la bodega, segundos antes de que el techo de las catacumbas se derrumbase.

Carnby se prometió a sí mismo que nunca más aceptaría este tipo de trabajos, aunque algo le decía que aquello no iba a terminar así. Y es que es hombre es el único animal capaz de tropezar TRES veces en la misma piedra...

Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía número 57, segunda época.



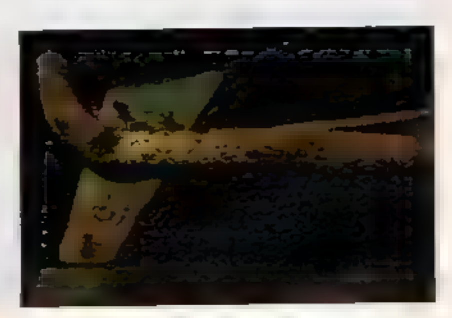
Bad Mojo

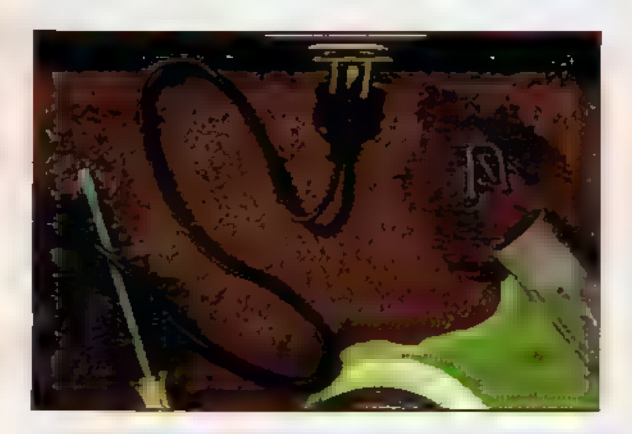
PULSE INTERACTIVE
1.996

De vez en cuando el mundo del software, tan arisco a veces con el usuario, depara a éste ciertas agradables sorpresas que le reconcilian con un mercado que más parece destinado a perpetuarse con productos mediocres, como un negocio cualquiera. «Bad Mojo» ha resultado ser, además de una de las más recientes aventuras, uno de los más fascinantes representantes de su género, de una calidad superior a la gran mayoría.

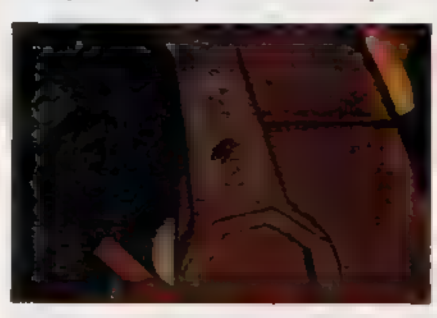
Desde que se empezó a oír hablar de «Bad Mojo» se han escuchado todo tipo de calificativos para intentar definir este programa –o, simplemente, para expresar ciertas sensaciones que producía–. Original, fascinante, repugnante, desagradable, simpático, gracioso, realista... Pero nada es capaz de identificar plenamente lo que el programa de Pulse implica en todos sus aspectos.

Para empezar, encontrar un personaje más sorprendente que el de «Bad Mojo» es complicado, porque una cucaracha..., o un hombre que se transforma en tal..., o que sueña con ser tal..., bueno, sea lo que sea, no es algo habitual,





desde luego. Sigamos con el tema de la calidad gráfica. Las imágenes fotorrealistas, mezcla de render e imagen real en SVGA son absolutamente brillantes, creando una ambientación increíble, junto con los enrevesados puzzles, la estupenda banda sonora y la inclusión de escenas de F.M.V. en QuickTime. Éstas destacan, precisamente, por otro motivo, ya que es una de las pocas ocasiones en que sí se justifica plenamente su presencia en un juego, pasando a ser parte indispensable del desarrollo del programa, para la resolución de la aventura.



Por otro lado, los ingeniosos enigmas planteados, en los que el intelecto del jugador debe ser exprimido al máximo ante la escasísima variedad de acciones de la cucaracha protagonista –desplazarse y empujar objetos, únicamente– están resueltos de forma tan sutil y efectiva, que parece casi imposible. Con todo, de «Bad Mojo» sólo se puede decir que hay que verlo para creerlo, amarlo y disfrutarlo. Una experiencia realmente única.

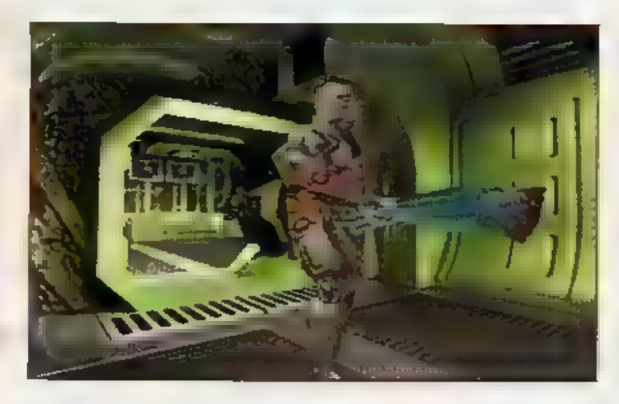
Bioforge

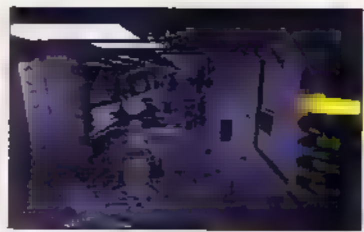
ORIGIN
1.995

«Bioforge» pertenece a un género muy especial, el de las aventuras tridimensionales. Mezcla de arcade y aventura clásica. En «Bioforge» controlamos a un ser atormentado que despierta un día en una celda extraña descubriendo que su cuerpo ha sido transformado en una máquina.

Al empezar a jugar a «Bioforge» sabemos muy poco de lo que ocurre. Nuestro protagonista es un extraño personaje mitad hombre mitad máquina que yace en la celda de una base desconocida y no recuerda quién es ni cómo ya llegado a ese estado. Poco a poco descubriremos que se encuentra en una base científica de los Mondites en el lejano planeta Daedalus, prisionero de un cirujano sin escrúpulos llamado Mastaba que está realizando experimentos para diseñar una criatura perfecta con la inteligencia e intuición de un ser humano y la eficacia y resistencia de una máquina.





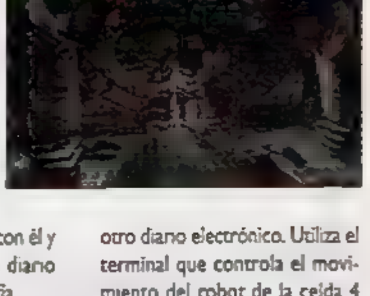




«Bioforge» combina lo mejor de muchos géneros. Es básicamente una aventura, ya que hay que investigar el entorno, utilizar objetos, resolver pruebas de inteligencia y protagonizar una odisea espacial cuya trama crece por momentos. Pero también tiene un fuerte componente arcade que se manifiesta sobre todo en la lucha cuerpo a cuerpo y en el manejo de las armas, y exige al jugador cierta habilidad para controlar el movimiento del protagonista y sus posibilidades de interacción.

Los gráficos en baja resolución pueden resultar a veces poco detallados, pero poseen una definición muy superior a la de programas similares que generaban objetos sólidos mediante superposición de polígonos. Los personajes pueden ser de gran tamaño, su animación está perfectamente conseguida y se mueven por un entorno tridimensional que destaca por su realismo y por la fuerte personalidad conseguida gracias a la cuidada selección de colores.

Bioforge



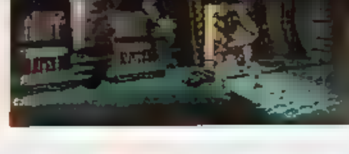
Ataca al robot, coge un trozo de carne y un diario electrónico y sal de la celda cuando la barrera parpadea. En otra de las celdas hay un extraño personaje de color azul, así que intenta evitar el contacto con él y recoge un tenedor, otro diario electrónico y una fotografía.

Al intentar abrir la puerta principal se producirá un chispazo en un panel cercano y podrás abrir la puerta abriendo el panel con el tenedor y resolviendo su código de acceso –mueve los puntos luminosos hasta conectar los puntos parpadeantes–.

En la sala de guardia desactiva la alarma, utiliza los paneles del fondo para desactivar la barrera de la celda 4 y utiliza el terminal de mantenimiento para reparar los sistemas averiados. En la celda 4 encontrarás una flauta y otro diario electrónico. Utiliza el terminal que controla el movimiento del robot de la celda 4 para que recoja el brazo y lo coloque sobre el lector del sistema de reconocimiento. Introduce el código 67879 en el terminal de personal, manipula de nuevo el robot para que suelte el brazo y colócalo sobre el lector para abrir la puerta.

LA SALA DE HIBERNACIÓN

Esquiva el gran robot del pasillo y entra en la sala de hibernación, donde debes pulsar el botón rojo y abrir durante unos segundos la rueda del agua. Cuando el ciberraptor escape de una de las cámaras lucha contra el hasta dejarle atontado y abre la compuerta para que caiga a la sala inferior. Mientras se escucha ruido de lucha abre de nuevo la rueda del agua.





Ahora puedes bajar sin peligro, entrar por el agujero de la derecha para llegar a la celda 2 y conseguir un blaster después de luchar contra un guardián. Regresa al pasillo, entra rápidamente en el ascensor y aprovechando la protección de sus paredes destruye al robot guardián.

Sube en ascensor al primer piso, destruye los pequeños robots, ataca al soldado para que active el cañón y utilízalo para destruir dos grandes naves que intentaban aterrizar.

EN BUSCA DE MASTABA

Destruye los robots guardianes de los pisos 3 y 4 y localiza al doctor Mastaba en el quirófano del tercer piso. Acaba con los sufrimientos de Dane quitándole la batería, intercambia tu batería con la suya e investiga en los terminales.

Dirígete a la sala de control, elimina a un soldado, lee su diario, colócate el traje espacial y manipula los terminales para acceder al hangar del Icarus. Elimina otro soldado, coge un walkie-talkie y un cubo blanco, deja tu batería junto al avión y colócate la batería del Icarus.

Utiliza el terminal del robot de carga para que entre en la sala del reactor nuclear y acabe con el robot guardián. Dirígete a dicha sala, activa el puente de luz, dispara contra el alien para atraerlo hacia el puente, hazlo caer al vacío desactivando el puente, actívalo de nuevo, desactiva las dos cargas de potencia e introduce el código 145.

ACTIVACIÓN DE LA BOMBA

Toma el ascensor hasta el tercer piso y abre la puerta iluminando todos los cuadrados del panel menos el del centro. ►



Patas arriba



Atraviesa un largo pasillo, salta sobre unos enormes cubos y, cuando el camino se termine, utiliza el pequeño cubo blanco para volar hasta tierra firme.

Dentro de los restos de la nave coge el equipo médico, elimina al capitán y arrebátale su arma y una llave electrónica. Abre con ella la puerta de la sala de misiles, dispara un misil para atraer al monstruo y en el momento adecuado dispara un segundo misil para destruirle.

Ahora debes dejar tu arma, sacar la bomba del tubo metalico, atravesar el lago con ayuda del cubo blanco, pasar sobre el monstruo muerto, colocar la bomba junto a la compuerta que se encuentra al fondo del túnel y escapar rápidamente antes de que explote.

Después de recuperar el arma encontrarás a la doctora Escher en la sala situada detrás de la compuerta destruida por la bomba. Elimina al robot, alivia sus heridas con el equipo médico y recoge el traductor.



En la siguiente sala lucha con el alien, abre la puerta del sarcófago, desactiva el sistema de protección –el diamante inferior debe tener la misma combinación de colores que el superior– y recoge el talismán. Usando el talismán junto al tubo por donde escapa el alien llegarás a una sala con un teclado. La combinacion de símbolos 4-5-8 (numerados de izquierda a derecha y de arriba abajo) activa otro tubo y, utilizando el arma para crear un efecto de retroceso, podrás entrar por el acceso contrario.

Evitando pisar los paneles flojos del suelo elimina definitivamente al alien y quítale el cubo reflectivo que le servía de armadura. Utiliza el terminal de ordenador para rellenar de color todos los hexagonos oscuros y coloca en tu cuerpo la batería de gran potencia que te entregará Gen, el patriarca de los Phyxx.



Regresa a la sala central, usa la combinación 3-4 en el teclado y utiliza las flechas del suelo para girar los anillos de manera que las líneas azules se coloquen en la parte inferior.

Introduce la combinación 3-4-8 en el teclado, activa el monitor situado a la derecha del tubo y elimina a uno de los marines elevando la esfera con ayuda del interruptor y haciéndola bajar de nuevo. Eleva otra vez la esfera y cuando el otro marine lance una granada por el agujero arroja de nuevo la granada a través del tubo.

En el lugar donde estaba la doctora Escher, destruye un robot y recoge su diario. Luego regresa a la sala del teclado, activa el cubo reflectivo y escapa por el tubo situado junto al monitor. Luego traduce los textos de las paredes con el traductor, regresa a la plataforma del lago de ácido y dirígete al ascensor aunque no puedas evitar que Mastaba huya en una nave llevandose a la doctora.

Y AL FINAL...

Elimina a un marine y recoge su diario. Desactiva la nueva programacion de la puerta iluminando los tres cuadros superiores y los tres inferiores del panel. Coge el ascensor hasta el tercer piso, elimina el último soldado e introduce el código 36528 en el terminal del quirófano para acceder a los datos reservados y conocer tu identidad.

Baja al hangar del Icarus, coloca en el avión la batería de alta potencia que llevas y coloca en tu cuerpo la que dejaste antes junto al avión. Ahora ya puedes escapar a los mandos del Icarus y reunirte con los supervivientes de los Phyxx.

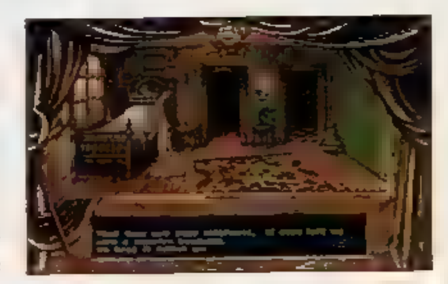
Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía numero 5, tercera epoca.

Dark Seed

CYBERDREAMS
1.992

A mediados de 1.992, cuando los ordenadores de 8 bits daban aún sus últimos coletazos en España, la palabra multimedia comenzaba a sonar entre los usuarios y el PC comenzaba a devorar el mercado del software de entretenimiento, surgió una aventura gráfica que no tardó en convertirse en un mito. Era «Dark Seed», una espeluznante experiencia visual que tenía como responsable gráfico al artista suizo H.R.Giger, creador entre otros del monstruo de la película «Alien».

Mike Dawson, el protagonista de la historia, siempre había querido tomarse unas vacaciones de su agencia de publicidad para dedicarse a escribir, y para ello decidió comprar una vieja mansión en un pueblo de California. Pero nada más llegar comenzó a sufrir terribles pesadillas y pronto averiguó con horror que la casa servía de puente con un mundo oscuro poblado por espantosos seres llamados "antepasados" que habían implantado un embrión en su cerebro. Mike debía cerrar la puerta entre ambos mundos para salvar, no sólo su propia vida, sino también el futuro de toda la humanidad.



«Dark Seed» fue el juego que



sirvió de presentación en público de la compañía Cyberdreams. En una época en la que los videojuegos se distribuían sólamente en disquetes y las tarjetas SVGA aún no se habían convertido en estándar, los diseñadores del programa optaron por uno de los modos menos conocidos de la tarjeta VGA, el de 640x400 pixels en 16 colores, y mediante el inteligente uso de sombreados consiguieron imágenes de una resolución sin precedentes con un concepto del color sumamente personal. Los inquietantes diseños de Giger, en particular sus criaturas biomecánicas, fueron trasladados a la pantalla con todo lujo de detalles para crear una atmósfera opresiva y siniestra.

«Dark Seed» no tiene mucho que envidiar a otras aventuras más modernas diseñadas para utilizar las amplias posibilidades del CD-ROM. Posee un interfaz de usuario cómodo e intuitivo, una historia digna de un guion cinematográfico y una personalidad gráfica que le hace único e irrepetible.

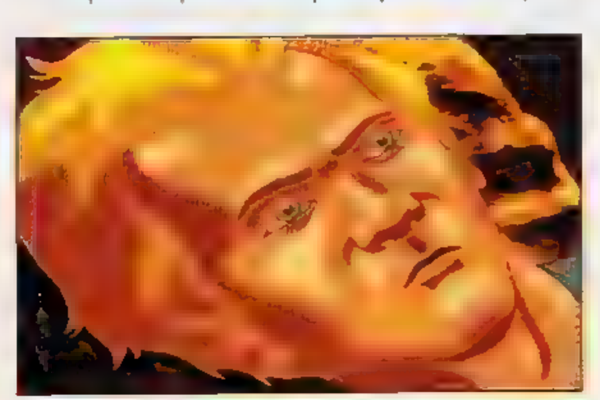


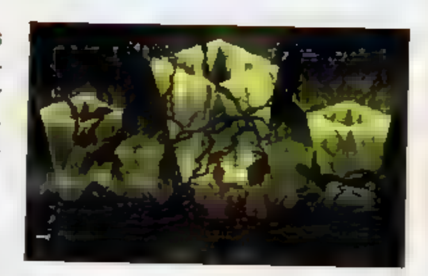
The Dig

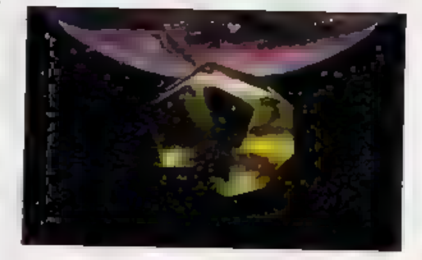
LUCAS ARTS
1.996

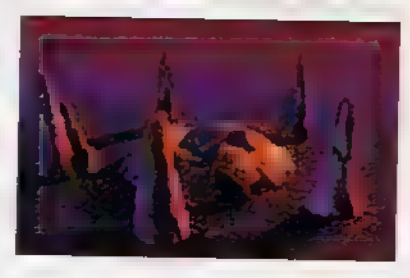
«The Dig» ha sido posiblemente el título más deseado de LucasArts.
Fruto de una larguísima gestación de varios años y de la importante colaboración del cineasta Steven Spielberg, autor del guión, «The Dig» supuso un retorno a los esquemas clásicos de las grandes aventuras de LucasArts después de la desilusión que para muchos supuso el lanzamiento de «Full Throttle».

El argumento de «The Dig» no tiene nada que envidiar al de la mejor película de ciencia-ficción. Un asteroide, bautizado como Atila, varía súbitamente su trayectoria y se coloca en ruta de colisión con la Tierra. Una nave con cinco tripulantes es lanzada al espacio para colocar dos cargas explosivas sobre Atila y variar de nuevo su rumbo de manera que no choque con nuestro planeta, pero una vez cumplida la misión, tres de los tripulantes descubren que el interior del asteroide es artificial y activan accidentalmente un mecanismo que traslada a Atila, con ellos en su interior, a un planeta desconocido. Desde entonces su única preocupación consiste en volver a casa.







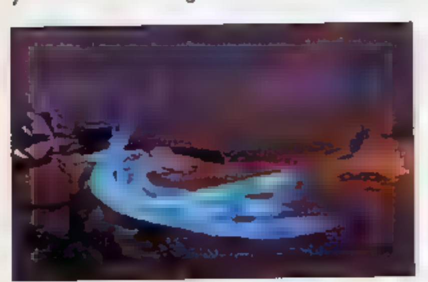


Con «The Dig» los aficionados a las aventuras de calidad se reencontraron con el espíritu de los títulos clásicos de LucasArts. Aunque el juego utiliza las amplias posibilidades del CD-ROM para incluir escenas cinemáticas y una excelente banda sonora, lo que de verdad interesa a los aventureros, el desarrollo de la historia, es de una calidad extraordinaria. La trama va creciendo por momentos y lo que parecía una misión rutinaria se convierte en una gran odisea que culmina con el contacto con una raza alienígena.

Destacamos también la presencia permanente de tres personajes aunque el jugador sólo controle directamente a uno, la inesperada vertiente ética y filosófica que va tomando el guión en sus últimas etapas, la comodidad del interface y el cuidado nivel lógico de los puzzles dentro de un nivel general de dificultad relativamente bajo. Gráficos y animaciones no llaman especialmente la atención, pero por suerte las verdaderas virtudes de este programa se revelan con el tiempo.

The Dig

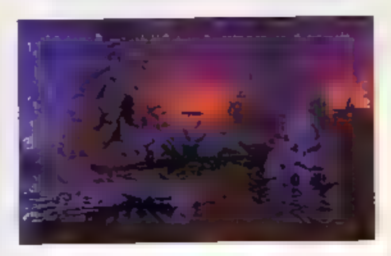
Para colocar las cargas explosivas en el asteroide, pide a Cora que libere el contenedor de las herramientas y coloca las dos cargas en los



cuadrantes adecuados de Atila con ayuda de la pala y la excavadora.

EN EL INTERIOR DE ATILA

Ahora debes explorar el interior del asteroide, limpiar con la excavadora varios salientes, empujar cuatro placas metálicas y atravesar el túnel situado detrás de la placa más grande. Detrás, encontrarás una especie de pedestal, así que recoge las cuatro placas que lo rodean y colócalas sobre la figura central para completar una imagen geométrica.



En la nave abandonada puedes conseguir un dispositivo circular, un cable y una barra grabada. Cavando con la pala en los montículos cubiertos de huesos encontrarás un colmillo y una quijada. En la parte derecha del cráter podrás localizar un brazalete bajo el suelo con ayuda del dispositivo circular. De nuevo en la plataforma central debes cavar en el punto señalado por una especie de fantasma para acceder al gran complejo subterráneo.

EN LA CUEVA

Coge la placa metálica y la barra de color morado. Baja por la rampa y conecta de nuevo la lente de la fuente de energía manipulando el panel de control y buscando la secuencia de colores correcta. Antes de salir coge el cristal azul situado detrás de una placa suelta.

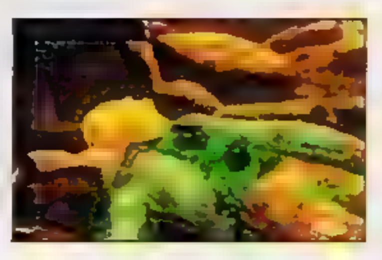


Anota las formas geométricas de la barra morada e introduce esa secuencia de formas y colores en una de las cuatro puertas –más adelante encontrarás tres barras más con los códigos de las demás puertas–. Utiliza un transportador hasta localizar un dispositivo con una lente y busca la posición de la lente con la que, dejando pulsado durante unos segundos el botón del dispositivo, aparecerá un puente de luz –deberás activar cuatro puentes similares más adelante–.



EN EL MUSEO ALIENÍGENA

En el museo alienígena coge los cristales verdes, la barra roja y la tablilla. Regresa ahora hasta el cadáver de Brink y resucítalo con los cristales verdes. Con su ayuda podrás abrir la puerta situada junto al transporte del museo y coger más cristales verdes y una cápsula. Ordena los huesos de la tortuga, coloca sobre ellos un cristal verde y la cápsula y espera a que el monstruo marino pase a mejor vida. Buceando llegarás a una cueva submarina donde se encuentra otra placa metálica y una nueva barra grabada.



Con el código de esta barra podrás abrir otra puerta. Vuelca la roca con la pala, activa otro puente de luz, agranda la abertura del muro con la pala y atrapa a la criatura con ayuda de la barra roja, la clavija, la vara y el gancho. Luego asústala, entra en su madriguera y localiza la pieza robada con el dispositivo circular. Coloca la pieza y la tapa en el panel. Luego recoge otra barra grabada, otra placa y dos cetros, utiliza uno de ellos en el techo para activar el planetario y con ayuda de los cetros haz girar las dos lunas para provocar un eclipse.

Desde la sala central atraviesa el túnel oscuro, entra en la cúpula, ►



introduce la barra azul en el mecanismo y modifica la altura de las tres barras para que el cristal apagado vuelva a cargarse.

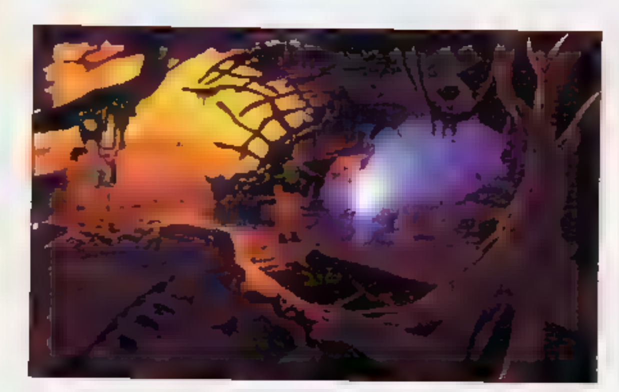
Introduce en otra puerta el código de la barra verde, abre el panel con el colmillo y conecta el cable entre el panel y las chispas. Busca una sala llena de vegetación y usa el código de la barra roja en el panel para que aparezca un mapa holográfico.

En una sala cercana puedes activar otro puente de luz si resuelves antes una prueba de inteligencia –haz girar la fuente de energía hacia el prisma inferior y gira este último para que los rayos reflejados se dirijan hacia los prismas blancos–.

Usa el código de la barra roja para abrir otra puerta. En la localidad del eclipse de lunas mueve una placa con la pala para abrir el acceso a la tumba. Dentro, coloca el cristal azul en el agujero, pisa la losa marcada y coloca la barra roja para que quede sujeta. De nuevo fuera, mueve la tierra que cubre la marca de la contraventana, vuelve dentro y sube a la plataforma triangular.

PROBLEMAS CON LA "ARAÑITA"

Deshazte del monstruo colocando un cristal verde en el montón de huesos y abre la puerta con la barra grabada. Esta misma barra abre la pirámide, así que coloca un cristal verde sobre la criatura alienígena. Boston pide ayuda a Maggie, ya que no conoce el idioma de la criatura, pero la joven parece tener problemas. Activa ahora otro puente de luz y obliga a Brink a que te ayude asustando los murciélagos con la linterna y robándole luego una caja llena de cristales de vida.



Cerca del mapa holografico encontrarás a Maggie prisionera de un horrible monstruo. Mientras Brink le distrae, debes desviar el curso de la cascada con la roca y pedir a Maggie que abra la reja situada a su lado para que el agua arrastre al monstruo. En la playa cercana muestra la tablilla a Maggie para que la joven aprenda a manipular el campo de luz. En la isla que aparecerá frente a la costa hay otra placa metálica.

CONTACTO EXTRATERRESTRE

Brink tiene problemas cerca de la puerta del planetario y debes cortarle la mano con la quijada. Regresa a la sala central, coloca las cuatro placas metálicas para abrir la ultima puerta, examina la consola de la máquina para observar que faltan piezas, retira el nido de pájaros y activa el último puente de luz. Coge más cristales verdes del depósito, vuelve a revivir al alienígena y habla con él con ayuda de Maggie. Si llevas bien la conversación el alienígena te entregará otra barra grabada, así que utiliza su código en el mapa holografico y siguiendo la imagen encontrarás la pieza de la que hablaba el alienígena.

LA MÁQUINA DEL OJO

Coloca en la máquina del Ojo la pieza y los dos cristales de vida.

Después de la muerte de Maggie dirígete hacia el Ojo cruzando el puente de luz, atrae a la criatura hacia el puente y desactívalo para que el monstruo caiga al vacío. Para finalizar la aventura entra en el Ojo.

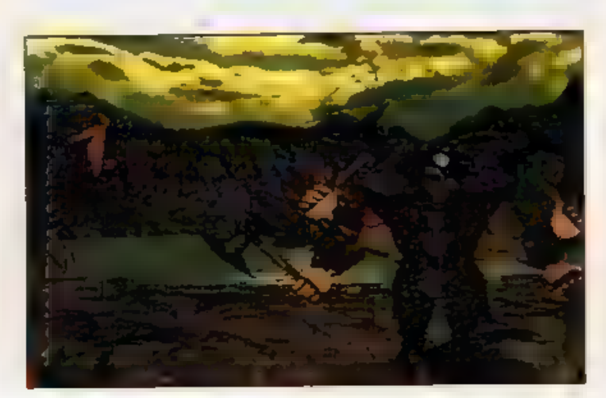
Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía número 13, tercera epoca.

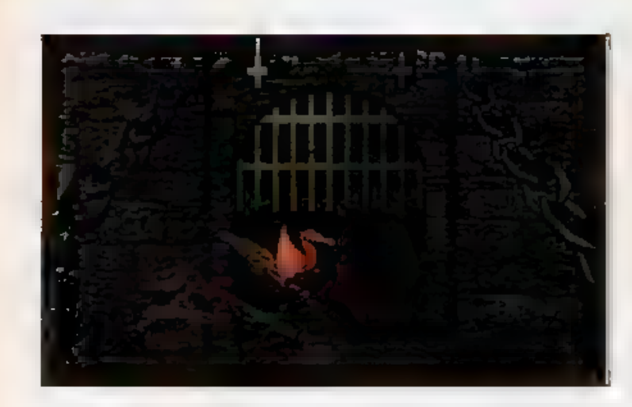
Dragon Lore

CRYO
1.995

La compañía francesa Cryo ha mantenido, desde su creación, una fructífera relación con el mundo de las aventuras. Siempre en busca de la innovación y la máxima espectacularidad gráfica, «Dragon Lore» no es una excepción a estas reglas. Concebido como una aventura tradicional, ya que hay que buscar y usar objetos para avanzar, también está salpicado de algunos toques de rol, gracias al uso de la magia, los numerosos combates, y los puntos de vida.

La historia que da vida al juego nos habla de leyendas y dragones, guerreros de fuerza inconmensurable, y monstruos sacados de los más clásicos libros de fantasía medieval. En un mundo dominado por los dragones, Werner, el hijo de Axel Von Wallenrod, Caballero del Dragón, debe encontrar la montura de su padre, el mítico Dragón del Fuego, y superar las oscuras trampas preparadas por el traidor Haagen Von Diakonov, para ser admitido en la espléndida Orden de los Caballeros.





Bajo una perspectiva en primera persona y movimiento pantalla a pantalla, «Dragon Lore» presenta algunos de los más logrados gráficos que se pueden encontrar en una aventura. Por si fuera poco, el juego está plagado de innumerables escenas intermedias que ambientan perfectamente la historia, moviéndose siempre dentro de unas situaciones muy originales. Mediante un puntero inteligente, que cambia de forma según el lugar de la pantalla donde se encuentre, podemos realizar todas las acciones necesarias para ir avanzando en la aventura. Encontrar objetos escondidos, activar mecanismos, y ganarse la confianza de los Caballeros, son algunas de las misiones que habrá que realizar para no acabar en el estómago de un troll.



«Dragon Lore», fiel al estilo de Cryo, es visualmente impresionante, plagado de puzzles desafiantes, aunque algunos pequen de ser peligrosamente ilógicos. Aún así, gustará a todos aquellos que deseen sumergirse en una aventura épica, y tengan la paciencia suficiente para no desaminarse en momentos claves.



Ecstatica

PSYGNOSIS
1.995

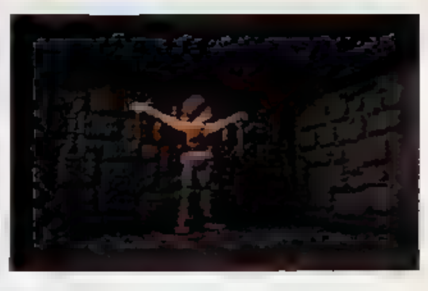
Tras el revolucionario cambio de perspectiva propiciado por «Alone in the Dark», otros programas intentaron seguir su estela. Es el caso de títulos como «Bioforge» o «Ecstatica», el programa que ahora nos ocupa.

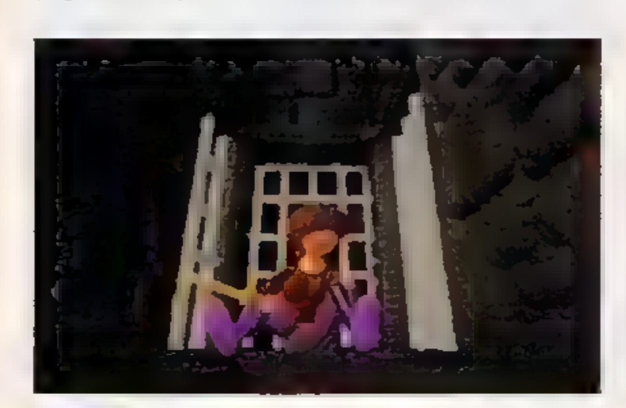
Sin embargo, el equipo de programación, integrado por sólo dos miembros, Andrew Spencer y Alain Maindron, decidió enfocar todos los aspectos técnicos y estéticos de una forma completamente opuesta a lo expuesto en la trilogía de Infogrames. Frente a los gráficos poligonales, plagados de movimientos forzados y líneas rectas, «Ecstatica» se decanta por los elipsoides, es decir, esferas deformadas, para dar vida a la aventura. El resultado es una puesta en escena única en su genero. Todos los protagonistas del juego, decorados, y objetos, están formados por decenas, incluso cientos de elipsoides que los dan forma, obteniéndose unos personajes mucho más naturales que se mueven con soltura y realizan todo tipo de complicados movimientos. Los numerosos escenarios también están realizados de igual forma, obteniéndose algunas escenas merecedoras de ser consideradas auténticas obras de arte.

Con estas premisas, «Ecstatica» ya sólo necesitaba un buen argumento y un desarrollo complejo, para ser considerado un auténtico clásico del mundo de las aventuras. Ambas cosas se consiguieron, aunque –todo hay que decirlo– se quedaron un pelín cortas. La historia, que nos habla de una aldea encantada cuyos habitantes han sido asesinados por terribles monstruos, está bien estructurada, pero alcanza su final demasiado pronto. El desarrollo es prácticamente idéntico a la saga de Infogrames: mediante las flechas del cursor, hacemos girar al personaje, lo desplazamos y le ayudamos a manejar cualquiera de las numerosas armas esparcidas por la aldea y alrededores, para luchar cuerpo a cuerpo contra los enemigos, al tiempo que vamos usando y utilizando los objetos. Sin embargo, los puzzles no son demasiados complicados, por lo que, con un poco de paciencia y perseverancia, es posible completar el juego. Aún así, «Ecstatica» es una aventura singular que merece ser jugada incluso un par de veces –es posible elegir entre un protagonista masculino y otro femenino–, ya que es uno de los programas con mayores dosis de talento de los últimos años.









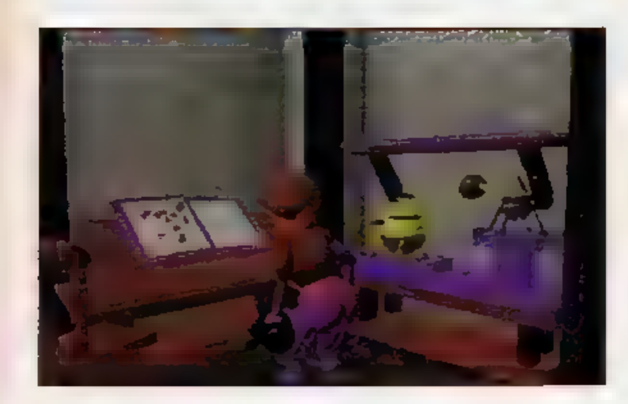
Ecstatica

Era una hermosa mañana de primavera. Las calles de Tirich, rebosantes de alegría y diversión, lucían sus mejores galas. Un viejo mendigo extendió un oxidado cazo de hierro y animó a los presentes a colaborar. Las monedas tintinearon dentro del cuenco y una concurrida multitud formó un círculo alrededor del anciano. El viejo descorrió los harapos que cubrían varios lienzos cubiertos de dibujos y se aclaró la garganta, mientras un grupo de niños se abría paso hasta la primera fila.

UNA CANTIMPLORA VACÍA

El ciego señaló con su bastón la primera viñeta que engalanaba el primero de los lienzos, y comenzó a hablar: "Sabed que hace muchos, muchos años, tantos que sólo yo estoy vivo para contarlo, las ansias de poder de una joven doncella llamada Ecstatica sumieron en las tinieblas del Mal al entonces próspero pueblecito de Tirich. Todos vuestros abuelos y bisabuelos habrían sucumbido entonces de no ser por la inesperada ayuda de una joven princesa que se detuvo en el cruce de caminos en busca de un poco de agua. Cuando penetró en la aldea, desarmada y sin saber lo que la esperaba, se encontró con un pueblo vacío cuyas calles rebosaban de cadáveres y los demonios aguardaban en cada esquina. Apresada por un feroz troll, la dejó colgando cabeza abajo en una de la casas del pueblo, creyéndola muerta. Cuando la dama recobró los sentidos, consiguió desatarse las ataduras y caminar hasta una de las viviendas cercanas, donde encontró una espada que la permitió defenderse de un grupo de enanos saltarines.

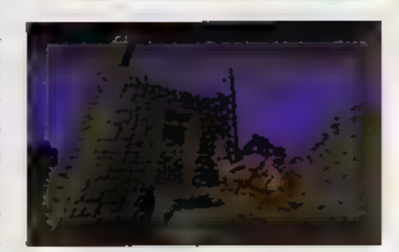




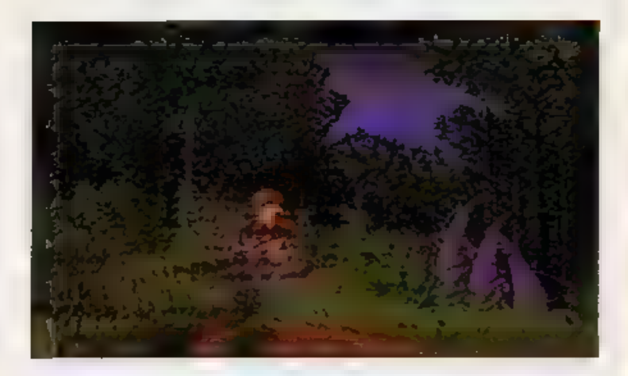
La iglesia parecía un lugar seguro, pero sólo un pequeño hueco permitía el acceso a las catacumbas. Afortunadamente, en otra de las casas se escondía un libro de alquimia donde se hablaba de un encantamiento para reducir el tamaño, para lo cual se necesitaba un monigote de madera, unas hierbas especiales y una flor roja. La iglesia y el bar ocultaban los dos primeros, y la vigilancia de un minotauro, la ansiada flor. Gracias a mi ayuda, descubrió que la única forma de liberar la aldea era encerrando a los demonios en el Círculo de Piedra."

El ciego hizo una pausa y se regodeó paladeando las miradas asombradas de los presentes. ►





Patas arriba





Después, cambió de lienzo y continuó con la historia. "Con los tres ingredientes en su poder, se encaminó al establo y le entregó un juguete a la niña, que se dirigió a las catacumbas, donde accionó una entrada secreta. Regresó entonces a la casa y preparó el hechizo en el tubo de alquimia, para entrar con su nuevo aspecto en las catacumbas, donde recuperó una espada dorada. Ya en el Círculo de Piedras, los dioses la pidieron una reliquia y un libro de hechizos para atrapar a los demonios. Gracias a la Biblia pudo entrar en el monasterio, donde recuperó el primer objeto y descubrió la manera de armarse caballero."

EL HECHICERO CHIFLADO

El viejo se llevó las manos a la espalda, fingiendo un repentino cansancio. Unas cuantas monedas volaron en dirección al cazo ya casi repleto, y un nuevo lienzo mostró a los presentes la terminación de la historia. "La bella princesa presentía que el final estaba cerca, así que se reunió con el hechicero, en cuyos sótanos se escondía el Libro de Hechizos. Tras esquivar a varios demonios y visitar al Rey del castillo, se dirigió al Círculo de Piedras, donde la reliquia fue cargada con el poder divino. De regreso a la sala donde estaba el Libro de Hechizos, una nueva cavidad bajaba directamente hasta la guarida del Demonio. Empuñando la poderosa arma de los dioses, acabó con el terrible dragón, y liberó a la doncella de su encantamiento."



Con estas palabras, el ciego terminó su relato. Poco a poco el gentío se fue dispersando. Sólo una anciana permanecía allí, observando al cuentero con una sonrisa entre los labios. "Ha sido una bonita historia", dijo. "Ni yo misma podría haberla contado mejor."

El ciego se volvió como un relámpago hacia el origen de la voz, y exclamó sorprendido: "¡Princesa, habéis vuelto!", mientras se arrodillaba junto a ella y dejaba escapar una lágrima de felicidad tantas veces contenida.

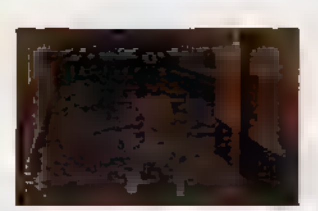
Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía número 80, segunda época.



Fade To Black

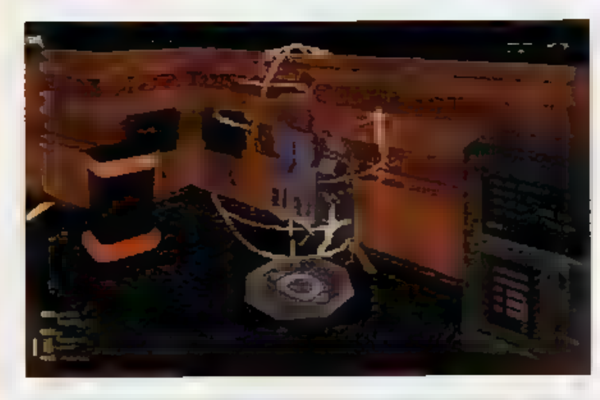
DELPHINE SOFTWARE
1.995

En el momento de escribir estas líneas, y en espera de que aparezca un programa todavía mejor, «Fade to Black» es sin duda la culminación de las aventuras tridimensionales. Este género, en el que se utilizan personajes sólidos construidos por superposición de polígonos cuyo tamaño se calcula dinámicamente en tiempo real, ha evolucionado desde la época del mítico «Alone in the Dark» hasta productos como éste, en el que las depuradas técnicas de programación nos acercan cada vez más al auténtico realismo.



Con «Fade to Black» nos trasladamos al año 2.190. El sistema solar se encuentra en poder de una raza de mutantes llamados morphs capaces de transformarse a voluntad. La raza humana, sometida a la esclavitud, deposita sus últimas esperanzas en un grupo de rebeldes llamado Mandrágora, cuando Conrad B. Hart, el protagonista de la historia, es capturado por los Morph después de 50 años de viaje en hibernación a bordo de una lanzadera y encerrado en una prisión de máxima seguridad situada en la Luna y llamada Nuevo Alcatraz. Pero un humano llamado John O'Connor elimina al carcelero de Conrad y se ofrece a ayudarle.

En el momento de su lanzamiento estaba claro que «Fade to Black» pretendía revolucionar el genero de las aventuras tridimensionales. Creado como continuación lógica de otros programas de Delphine como





«Flashback» y «Another World» –de hecho, estos tres juegos poseen el mismo protagonista– y con una filosofía más de arcade que de aventura, la velocidad de proceso se convertía en un factor primordial y tal vez por primera vez en la historia de los videojuegos un Pentium se hacía realmente necesario, sobre todo si se pretendía jugar en resolución SVGA. Pero afortunadamente para las máquinas menos potentes se podía jugar en baja resolución e incluso reducir el tamaño de la ventana de juego para que las animaciones ganaran en suavidad.

Poco se puede decir en contra de «Fade to Black». Posee las animaciones tridimensionales mas rapidas y realistas que podáis encontrar en un videojuego, una trama larga y fascinante que te convertira en salvador de la raza humana, y una mezcla de arcade y aventura que agradará prácticamente a todos.

Full Throttle

LUCASARTS
1.995

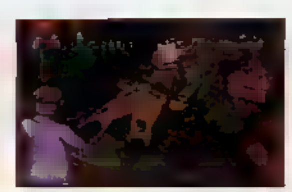
«Full Throttle» ha sido, sin duda, la aventura más polémica de LucasArts. Ansiosamente esperado por muchos usuarios que vieron cómo su lanzamiento se retrasaba varios meses sobre lo previsto, el primer título exclusivamente para CD-ROM de LucasArts aprovechó tal vez demasiado las grandes posibilidades de este soporte para convertirse en una experiencia audiovisual fascinante, pero en una cierta decepción para los verdaderos aventureros.

«Full Throttle» nos traslada al mundo de las bandas norteamericanas de motoristas. Ben, el jefe de los Polecats, se convierte en sospechoso del asesinato de Malcolm Corley, el anciano dueño de la empresa de construcción de motos más importante del país. Pero en realidad, el crimen ha sido ejecutado por los sicarios de Adrian Ripburger, el ambicioso vicepresidente de la empresa, que necesita eliminar también a Maureen –Mo para los amigos–, la hija secreta que Corley tuvo años atrás, para hacerse con el total control de la compañía.



LucasArts consiguió con «Full Throttle» su producto más espectacular. No

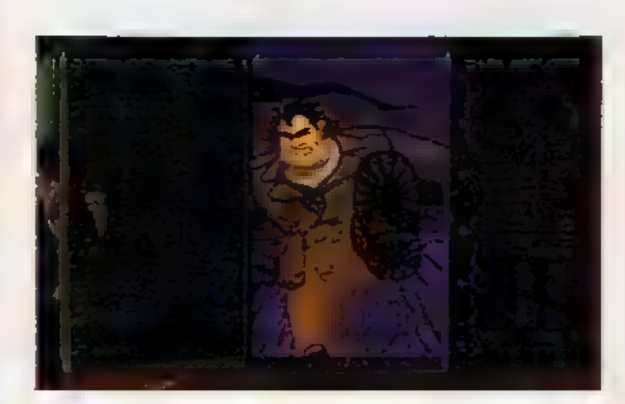




sólo contiene voces digitalizadas perfectamente adecuadas a la personalidad de cada protagonista y una banda sonora fascinante que nos ambienta rigurosamente en el mundo de las bandas de motoristas, sino que contiene increíbles escenas cinemáticas a toda pantalla que no tienen nada que envidiar a la mejor película de dibujos animados y que superan en calidad a las de programas posteriores como «The Dig». Ciertos elementos arcade, como las peleas con motoristas de bandas rivales, dan al programa una gran variedad.

Sin embargo, el juego defrauda al verdadero aventurero porque es demasiado corto y demasiado fácil. Los escenarios a visitar constan casi siempre de un reducido número de pantallas, hay pocos objetos y casi todos son de una utilidad evidente. El interfaz de usuario, reducido a solo cuatro opciones, esta tan simplificado que permite averiguar con facilidad la utilidad de los objetos después de unas cuantas pruebas.

Parece que con «Full Throttle» LucasArts pretendió dar un giro e introducir novedades en un género que parecía estar algo anquilosado. Menos mal que, por suerte para muchos, su siguiente título, «The Dig», supuso un retorno a los orígenes.



Full Throttle

Sal del contenedor golpeando la tapa y amenaza al tabernero para que te devuelva las llaves de la moto.

En el taller de Mo recoge la lata de gasolina vacía y la manguera.

Llama a la puerta de la caravana y destrózala de una patada cuando su ocupante se acerque. Una vez dentro, encontrarás una ganzúa en el armario, un trozo de carne en el frigorífico y una soldadora en el sótano.

EN EL VERTEDERO

Abre el candado de la puerta de la torre de combustible con la



ganzúa y coge el candado. Al tocar la escalera de la torre saltará la alarma, así que escóndete detrás de la cabina del fondo y cuando llegue la policía introduce la manguera en el depósito de combustible de la nave de los policías y llena la lata.

Coloca el candado en la puerta del depósito de chatarra y trepa por el muro con ayuda de la cadena. Una vez dentro, arroja la carne sobre un coche y manipula los controles de la grúa para elevar el coche con el perro en su interior. Busca entre la chatarra para encontrar las horquillas que necesitas.

Cuando descubras el control de carretera regresa a la torre de combustible y haz saltar de nuevo la alarma para que los policías abandonen el control.

EN EL TALLER DE MO

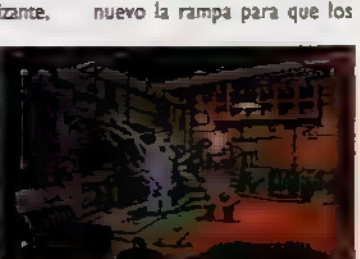
Después del asesinato de Corley debes regresar al taller de Mo. La chica no estará allí, pero encontrarás una cámara sin película y una foto que Mo se había hecho de pequeña en el rancho de su tío Pete.

Camino del rancho debes parar en la taberna y Miranda, escondida en el contenedor, te dará una identificación falsa. Dentro de la taberna enseña la fotografía del rancho al camionero y dale la identificación.

En el dormitorio de Mo encontrarás una palanca de hierro debajo de la almohada con la que podrás abrir el baúl.

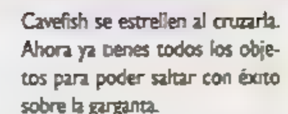
UN POCO DE FERTILIZANTE

Junto al camión volcado debes recoger un poco de fertilizante, aflojar las ruedas del trailer con la palanca y volcar la carga sobre la autopista. Ahora regresa al rancho para atraer a los matones de Ripburger hasta que derrapen al pasar sobre el fertilizante volcado.



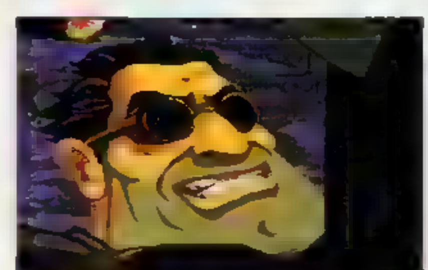
Examina el cartel situado al borde del precipicio y quítale la unidad de empuje vertical al coche de los matones. Luego, entra en la vieja carretera minera y derrota a varios motoristas rivales para arrebatarles un turborreactor y armas como una cadena, un tablón de madera y un cráneo con pinchos.

Si atacas a un Cavefish con el tablón podrás quitarle unas gafas especiales que te ayudarán a localizar la entrada secreta de su guarida. Ata la rampa a la moto, avanza una pantalla y suelta de nuevo la rampa para que los



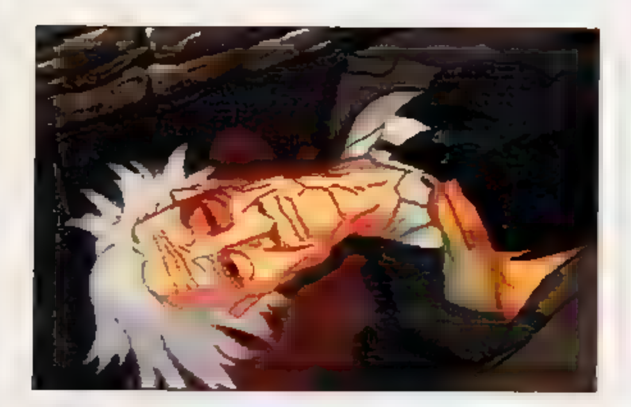
Cavefish se estrellen al cruzarla. Ahora ya tienes todos los objetos para poder saltar con éxito sobre la garganta.

Dirígete al puesto de souvenirs del estadio deportivo y aprovecha un descuido del vendedor para coger un conejo mecánico.



Haz que el conejo explote al pasar sobre el campo minado que protege la guarida de los Buitres y recoge la pila. De nuevo en el puesto de souvenirs, introduce la ►

Patas arriba





pila en el mando a distancia, úsalo para controlar el coche teledirigido y así podrás conseguir una caja llena de conejos.

Regresa al campo minado, abre la caja, coge todos los conejos antes de que exploten y déjalos caer uno a uno para que abran un camino seguro.

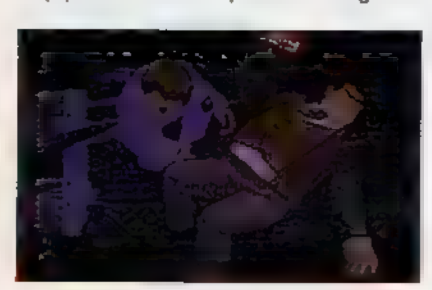
Recupera la confianza de Mo diciéndole el mote con el que su padre, Corley, la llamaba cuando era pequeña.

En el derby haz que el coche de Ben salte sobre una rampa y empuja el coche marrón por la rampa del extremo derecho para distraer la atención de los matones. Después del choque, acércate al extremo izquierdo del estadio para hacer arder los carteles publicitarios, súbete al coche de los matones y métete de nuevo en las llamas para que los sicarios de Ripburger te sigan.



EN BUSCA DE LAS PIEZAS

Después de examinar la numeración de las piezas de la moto, recoge las fotos de Miranda y regresa a la fábrica. En la parte trasera da una patada al muro cerca del extremo izquierdo en el momento en el que los cuatro contadores eléctricos se detengan en el centro y se abrirá, así, una entrada secreta.



Abre la caja fuerte del suelo con uno de los números encontrados en las piezas de la moto y coge una tarjeta de acceso y un cassette. Abre la puerta izquierda pasando la tarjeta por el lector, mueve una vez la palanca de la izquierda y dos veces la de la derecha para sabotear la proyección y, mientras la empleada intenta arreglar el desastre, entra en la habitación derecha y coloca las fotos sobre el caballete y la cinta en el reproductor.

En la escena del camión, abre el panel delantero y cuando Ripburger intente cerrarlo quítale el bastón. Abre la puerta del radiador, mete el bastón en el ventilador, entra en el compartimiento del motor y sal por atrás. Cuando intentes abrir el conducto derecho de fuel con la palanca, Mo aparecerá para ayudarte. Luego activa el ordenador central de la nave de los Buitres y eleva el tren de aterrizaje.

Para finalizar la aventura activa el ordenador del camión, utiliza la opción de desactivar los cañones y escapa de la nave a los mandos de la moto.

Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía número 7, tercera época.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

LUCASARTS
1.992

Para muchos usuarios, y en fuerte competición con las dos partes de «Monkey Island», ésta es la mejor aventura gráfica de todos los tiempos. Lanzada a finales del 92, era la segunda protagonizada por el intrépido Indiana Jones y la primera vez que se creaba un completo guión sobre él no para una película, sino exclusivamente para un videojuego.

Las tres películas de Indiana Jones, protagonizadas por el actor Harrison Ford, habían hecho famoso en medio mundo al valiente arqueólogo del látigo. Pero G. Lucas decidió que la tercera película de la saga iba a ser la última, y los guionistas de LucasArts crearon una nueva historia para Indy diseñada para las pantallas de los ordenadores.

La trama de la aventura comienza con la extraña visita de un personaje, que resulta ser un agente nazi, y hace sospechar a Indy que una antigua novia suya, llamada Sophia, puede estar en peligro. A partir de aquí comienza una carrera contra reloj por encontrar un libro escrito por Platón y un metal de fabulosas capacidades energéticas descubierto por los pobladores de la mítica Atlántida con el que los nazis pretenden construir un arma que les haga invencibles.





«Indiana Jones Atlantis» es sin duda el ejemplo más brillante de la etapa clásica de LucasArts. Con él hizo su última aparición el interfaz de usuario bautizado como SCUMM y que había sido utilizado hasta entonces en todos los juegos de la compañía. La clásica distribución de la pantalla en dos ventanas, una para gráficos y otra en la parte inferior para las acciones y los objetos, iba a ser sustituida poco después por juegos a pantalla completa controlados por cursores inteligentes, pero algunos echamos todavía de menos su sistema de diálogos y su gran variedad de acciones que tanto enriquecían la aventura.

Pero este no fue el único cambio que se produjo después del último título de Indiana Jones. LucasArts produjo para Indy su aventura más larga y difícil, un juego sin concesiones para los curiosos que se convirtió en un reto que solamente los aventureros más experimentados pudieron resolver. Además, las posibilidades se multiplicaban al existir tres aventuras diferentes en función de la decisión tomada en un punto determinado del juego, ya que podíamos optar por resolver el resto del juego con o sin la ayuda de Sophia y decidirnos por el uso de la inteligencia o de los puños.



En comparación con los títulos modernos para CD-ROM, la última aventura de Indiana Jones no llama la atención en el aspecto gráfico. Pero en su momento supuso una verdadera revolución en el tratamiento del color y las animaciones e integró la banda sonora en la acción como ninguna aventura lo había hecho hasta entonces. Por todo esto, y muchos detalles que no tenemos espacio para explicar, nos hallamos antes un clásico que no puede faltar en ninguna colección.

The Legend of Kyrandia 3

WESTWOOD STUDIOS
1.994

Para los expertos, la trilogía del reino de Kyrandia es uno de los grandes hitos del género, y se puede decir que su tercera y, por el momento, definitiva entrega es la mejor y ocupa lugares de honor entre las preferidas por los expertos. Y es que, además de una notable calidad técnica, ofrece un argumento increíble, un guión con unas gotas del humor ácido del bufón protagonista, cientos de personajes y una extensión de ensueño.

Puede que a muchos les parezca que la historia se acerca más a la ciencia ficción que a la leyenda, pero el tener que ayudar a un bufón a recuperar su honor y posición en palacio demostrando su inocencia de asesinato de los monarcas es tan divertido como apasionante.

No hay monstruos o enemigos que quieran acabar con nosotros, los problemas y misterios que tiene que resolver Malcolm ya son lo suficientemente amenazadores, si no para su físico, sí para nuestra capacidad detectivesca y niveles de paciencia.

Lo más destacable y novedoso de esta aventura es la relación del protagonista con las decenas de personajes con los que tendrá que relacionarse. Y es que en las largas conversaciones que podemos sostener con ellos podemos elegir entre mentir, decir siempre la verdad o un término medio aún más engañoso. La importancia de la elección de estas actitudes será decisiva para obtener respuestas amistosas o de esas que como mínimo te mandan al cuerno. De todas formas, sea cual sea la índole de



las mismas, todas ellas están cargadas de un humor tan irónico como jocoso. Además, las soluciones a los enigmas, aunque en principio muchos puedan parecer inverosímiles, siempre tienen su lógica en el descabellado concepto global de la aventura.

En las facetas puramente técnicas, son muy destacables los gráficos tanto a nivel de fondos y decorados, que presentan un diseño muy original y elaborado, como en los sprites, cuyas animaciones son una delicia de comicidad. Lo que sí se echa en falta es un mayor número de efectos de sonido, aunque tampoco es nada esencial en una aventura gráfica que entusiasmará a todos los fanáticos del género, pero especialmente a los que ya conozcan el hermoso y misterioso reino de Kyrandia.



The Legend of Kyrandia 3

Nuestro héroe, el denostado bufón real, debe demostrar que es inocente en el turbio asunto del asesinato de los monarcas. Nuestro primer objetivo debe ser hacernos con su varita mágica y la peonza. Para entrar en la fábrica de juguetes donde está su vivienda, hay que usar un clavo que puede encontrarse en el vertedero. Para vencer los remordimientos, Malcolm debe hablar con el espíritu de la reina Katherine para contarle la verdad. Para ello, hay que depositar dos flores en su tumba. Pero se necesitan unas tijeras para cortarlas, y están en la cárcel en la que encierran a Malcolm tras visitar el laboratorio de Zanthia. Saldremos de la prisión haciendo nueve ovillos de lana, por lo que antes de hacer el último hay que asegurarse de tener las tijeras.

La última acción de este primer capítulo es hablar con la estatua de la voz de la razón que está bajo la fábrica de juguetes. Para despertarla hay que conseguir en la taberna un bocadillo con los estos ingredientes: leche, sésamo y una anguila. Antes hay que disfrazarse de mimo, y la ropa puede encontrarse en las duchas. La leche se obtiene al hechar cinco montones de sésamo y mojarlos con agua en el comedero de las vacas. La anguila, pescándola con la peonza unida a un clavo torcido. Después de hablar con la Voz de la Razón hay que embarcarse dándole al contramaestre otro bocadillo de crema de pescado.



LA ISLA DE LOS GATOS

Hay que mentir al líder de la resistencia felina, Fluffy, para que nos dé un ratón mágico. Dándole al perro del fuerte siete huesos del interior de la selva podremos hacernos con las seis gemas, pero como no siempre desentierra las piedras preciosas, habrá que entregarle unas veinte tandas de siete huesos. Para evitar las pulgas de la selva, basta con tirarse de vez en cuando en uno de los charcos. Contando las estatuas de izquierda a derecha, la combinación de gemas es: diamante, topacio, ►







amatista, esmeralda, zafiro y rubí. Con el gran ratón mágico que obtendremos de las estatuas hay que demostrarle al capitán Jean Claude el poder de nuestra magia.

EL FIN DEL MUNDO

La traición de los piratas nos lleva hasta las cataratas del infierno. En la máquina hay que coger primero un paraguas y luego un flotador de juguete. Después, saltar hacia el barril de la izquierda y bajar en la primera cornisa de la derecha. Allí hay que ponerse el flotador de juguete y usar el inflador en la flor, con lo que nos catapultaremos hasta la cornisa contraria. Hay que volver a tirarse y también parar en el segundo saliente de la derecha. Sin el flotador, usar el paraguas en la percha de la mitad de la catarata. Una vez en el lado opuesto, se debe descender pegado a las rocas cliqueando sobre el extremo inferior izquierdo.

UNDERWORLD

En las partidas del tres en raya que la reina nos haga jugar, hay que perder y menor para alabar su juego. Tras coger una llave de oro, el dinero en forma de monedas se puede obtener en el vertedero diciendole al pez que somos el recaudador de impuestos. Hay que tener seis monedas de oro, y tirarse en el cañón de agua para caer en el vertedero las veces que sea necesario para conseguir un gusano, una manzana mordida con otro dentro y un periódico.

Para hacer huir a la reina, en la próxima partida, cuando queden un par de movimientos usa una moneda de oro y el periódico. Salir de Underworld es tan fácil como darle a uno de los gusanos que forman la columna que sustenta el canal de agua un par de gusanos. En el mundo perfecto, tras ser amable con el hombre de la cola, usa la taladradora para regresar a Kyrandia.

KYRANDIA

Para salir de la cárcel, toca a los prisioneros con el palo de bufón varias veces. Coge la botella de agua, la anguila, el sésamo, el clavo y habla con el mecánico. Mezcla el sésamo con la anguila y depositalos junto a la puerta para romperla y escapar. Haz un caballito de madera en la fábrica de juguetes y dáselo a Zanthia. Bébete el brebaje en el acantilado para ir como Pegaso volador hasta la isla de los gatos.







Para obtener seis gemas, haz queso con la máquina que te da Fluffy y déjalo en el gran ratón del altar del templo.

Huele la lata de comida de Fluffy para volver a Kyrandia.

Coge en el vertedero el collar de oro. Para darle el collar al capitán Jean Claude y que lo esclavice la reina del mar, primero entrégale una gema al pirata de la pata de palo.

Para demostrar tu inocencia ante el rey William, coge su retrato de debajo de la cama de la casa de Malcolm y mételo en la cabina que hay en la sala de la estatua de la voz de la razón.

Desencanta a todos los habitantes del castillo dándoles el queso. Vuelve a hacer un bocadillo de crema de pescado con los mismos ingredientes que utilizaste antes.

Consigue seis granos de sésamo en la tienda de Herman entrando y saliendo muchas veces, intercambiando objetos hasta que te venda el cereal.

Llévale el bocadillo a la Voz de la Razón y se demostrará tu inocencia ante todo el pueblo.

Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía número 10, tercera época.

Little Big Adventure

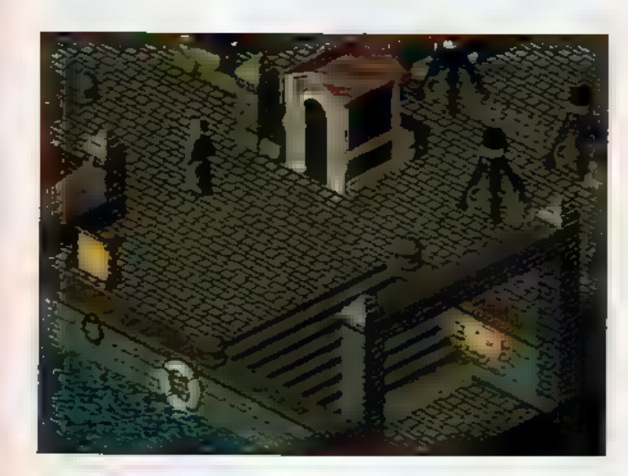
ADELINE SOFTWARE
1.995

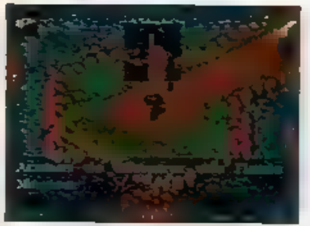
"La pequeña gran aventura" nos traslada a un planeta iluminado por dos soles gemelos, llamado Twinsun, en el que convivían en paz cuatro especies inteligentes distintas hasta que un personaje, llamado doctor FunFrock, consiguió hacerse con el poder absoluto del planeta gracias a un ejército de clones y obligó a toda la población a trasladarse al hemisferio sur.

El joven Twinsen, de la especie de los colines, comenzó a tener unos extraños sueños en los que recibía de la mítica diosa Sendell el encargo de revelar una antigua profecía y acabar con la tiranía. Pero Twinsen fue descubierto, acusado de perturbador y encerrado en el manicomio de la isla de la Ciudadela.

«Little Big Adventure» fue uno de los programas más aclamados de comienzos del 95. Diseñado como una aventura con ciertas gotas de arcade, estaba ambientado en un mundo tridimensional de grandes proporciones elaborado con un exquisito uso del color y con una gran riqueza de detalles. Era







prácticamente la primera aventura animada que utilizaba gráficos en SVGA y conseguía una gran suavidad de movimientos, aunque sacrificara para ello el tamaño de los personajes. Era también uno de los primeros programas en CD-ROM que incluía espectaculares escenas cinemáticas y aprovechaba las posibilidades del nuevo medio para incorporar pistas de audio digital y un mundo de gigantescas dimensiones que garantizaba muchos días de diversión. Para muchos aventureros «Little Big Adventure» fue una experiencia única, una obra maestra de la técnica que demostraba lo que se podía llegar a hacer con imágenes sólidas renderizadas y destacaba por su espíritu de cuento de hadas, lo elaborado de su argumento y su cuidado nivel de dificultad. Frederick Raynal, creador del mítico «Alone in the Dark», había vuelto a superarse.



Little Big Adventure

Para poder escapar de la celda hay que moverse y saltar hasta atraer la atención de un guardián, atacarle y subir a su plataforma.

Dentro del manicomio debes colocarte detrás del biombo para cambiar tus ropas por un uniforme de enfermero y sacar de un armario tu tarjeta de identificación y un holomapa. Una vez fuera escóndete en el montón de desperdicios y escapa dentro del camión.

FUERA DE LA CELDA

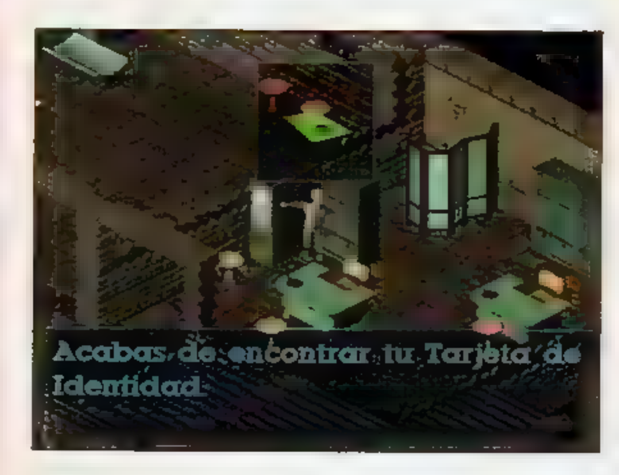
Coge todas las llaves, tréboles y cajas de tréboles que encuentres, y ataca a los enemigos antes de que puedan dar la alarma.

En la ciudad debes coger una botella de jarabe de cereza en la farmacia y reunirte con Zoé en tu casa, cerca del extremo sur de la isla. Cuando lleguen dos clones, escóndete lo más lejos posible de la puerta. Luego, coge la esfera mágica y la túnica azul y escapa de la casa por el hueco de la chimenea.

Consigue información sobre Zoé en la taberna, ataca al vigilante de la entrada al puerto y consigue un billete para el ferry colocando las cajas sobre las cruces.

EN LA ISLA PRINCIPAL

Si eres detenido en la isla Principal, puedes escapar de la celda engañando al carcelero diciendo que hay una losa suelta, atacarle, recuperar tus ropas y objetos de un armario, salir por la izquierda, dar una excusa al soldado y caminar de puntillas para evitar el clon que custodia la puerta. Destruye un clon cualquiera para ganarte la confianza de Julia y conseguir que un conejuno te acompañe hasta la casa del cerrajero. Visita la taberna, compra combustible en el bazar y con ayuda de una conejuna podrás entrar en la casa del astrónomo. Luego, habla con el falsificador que está prisionero en la fortaleza.



Habla con todos los personajes de la biblioteca. Luego, dirígete a la calle Chueca y utiliza el vehículo para llegar hasta la torre depuradora de agua. Arroja el jarabe de cereza en la cisterna y el conejuno encargado de la biblioteca te permitirá leer el libro que habla sobre la leyenda.

CAMINO DE LA ISLA DE LA CIUDADELA

Para llegar al desierto dirígete hasta Puerto Belooga a bordo de un vehículo y luego paga al pescador para que te lleve en su barca. El anciano de la explanada se ofrecerá a hablarte de la leyenda si consigues el libro sagrado del templo de Bù.

De nuevo en la isla de la Ciudadela, lee la inscripción rúnica situada en la sala cerca de la playa. Luego, habla con el elefo del muelle, compra un billete de ferry y sigue el rastro del cuaderno de bitácora en la taberna, el bazar y finalmente la biblioteca. Para llegar hasta la isla Próxima debes comprar el catamarán del burbujo de Puerto Belooga.

Consigue la tarjeta roja del hermano del falsificador, compra un secador de pelo y una cafetera y entrega esta última al elefo Lanktir para recibir a cambio un teclado numérico y una lista. Luego, entrega el secador al inventor para conseguir un protopack. ►

Patas arriba

Abre la puerta izquierda del museo con la tarjeta roja, usa la reja para alcanzar la cárcel a través de unas alcantarillas y activa la palanca de alarma. Luego, regresa al museo por las alcantarillas, usa el protopack para evitar pisar los sensores del suelo y consigue tanto la bandera pirata como la llave escondida en el tesoro.

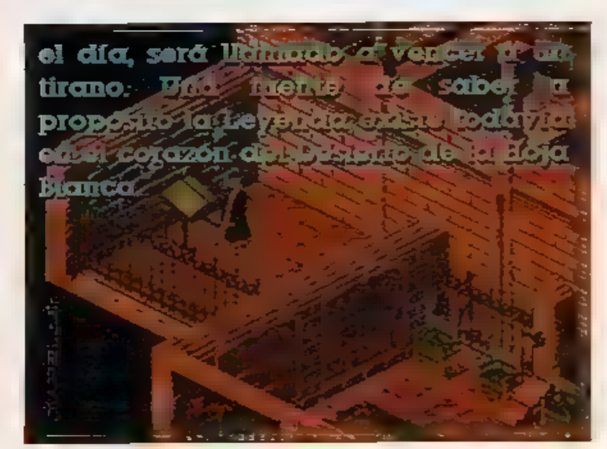
LAS PIEDRAS RUNAS

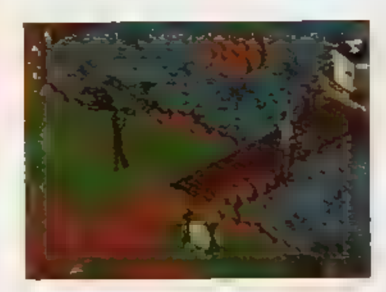
Regresa a la sala de las runas, lee el texto de la pared y coge la trompa y el medallón. Las dos primeras piedras rúnicas se encuentran en la isla Próxima y con ellas podrás conseguir una flauta. Regresa al desierto, toca la trompa cerca del sello y el duende Joe te regalará una tarjeta azul.

Coloca la bandera pirata en el catamarán, navega hasta la isla de la Rebelión y habla con los rebeldes para que te pidan que te dirijas a las montañas Hamalayi para rescatar al coronel Kroptman. Una vez allí, destruye el emisor, dirígete hacia el norte y coge un tanque para echar abajo la puerta del fortín. Libera al coronel y podrás llegar al hemisferio norte del planeta a través de una trampilla.

Destruye los monstruos que aterrorizan al poblado. En la estación de metro consigue que un elefo abra la cápsula, abre la celda con la llave en poder de un doctor y el duende Raymond te revelará la localización del lago de agua clara.

Una vez en la fabrica de mutantes, destruye todas las piezas y luego acaba con los huevos con ayuda de las esferas mágicas. Ábrete paso por la instalación militar, toca la flauta en el lago de agua clara y llena de agua el frasco que antes contenía el jarabe de cereza.





Regresa a la isla Principal con el catamarán, y utiliza las dos tarjetas para invadir la fortaleza. FunFrock huirá a través de un teleportador, pero dentro de la caja fuerte encontrarás un sable y una nota. Con la información contenida en ella podrás conseguir un salvoconducto en casa del arquitecto. El anciano del desierto te dará una guitarra después de que le dejes tocar la flauta.

EN LA ISLA BRUNDLE

Regresa a las proximidades del lago y utiliza el overcraft para llegar a la isla Brundle. Entra en el centro de teleportacion mostrando el salvoconducto y tocando la trompa junto a la mancha de pintura blanca. Abre la habitación de los meca-pingüinos con el teclado numérico y sabotea el centro destruyendo tanto el ordenador central como los teleportadores. En la isla Tippett debes hablar con todos los pobladores y dar la guitarra al cantante del café. Una vez en las alcantarillas, utiliza los cangrejos para alcanzar tierra firme, abre la reja con la llave que se encuentra en la madriguera del saltamontes, y viaja a la isla de la Fortaleza a lomos del dino-fly.

SE ACERCA EL FINAL

Habla con el conejuno, destruye todos los enemigos, entra por el boquete, vacía la piscina haciendo girar la manivela y caerás en la trampa tendida por un clon con la apariencia de Zoë. Escapa de la celda, elimina al clon de Zoë, recupera tus ropas y objetos, destruye todos los clones inmóviles, toca la trompa junto al sello para acceder a la tercera piedra y derrama el frasco de agua a su lado.

En la isla Polar atraviesa las obras con ayuda del bulldozer. Luego, trepa por las paredes del pozo de Sendell, rompe el sello con la trompa y elimina a FunFrock con ayuda del sable en modo agresivo.

Para mas detalle sobre la solucion, ver Micromania numero 3, tercera epoca

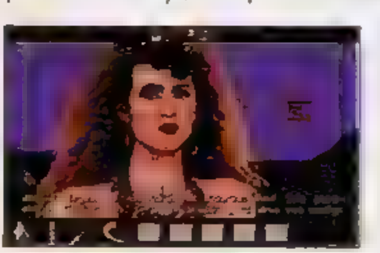
Lost Eden

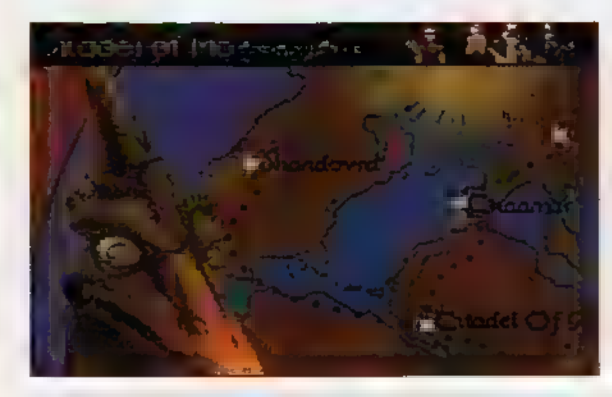
CRYO
1.995

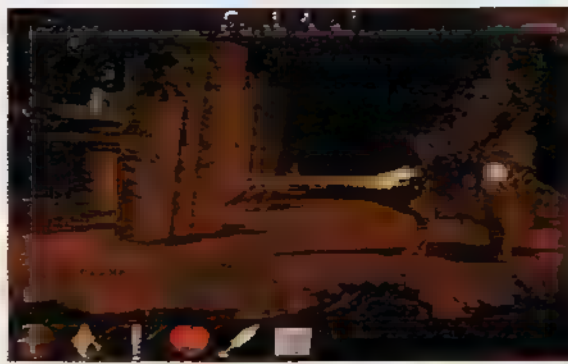
Los dinosaurios digitales volvieron a las pantallas, en esta ocasión del ordenador, para traernos una deliciosa fantasía en la que compartian protagonismo con la raza humana en «Lost Eden», una aventura con tientes épicos de Cryo.

En Cryo llevaban dos años trabajando en «Lost Eden» cuando el "parque jurásico" de Spielberg llenó todo el planeta de dinosaurios. Pero la visión que tenía la compañía francesa de estas criaturas no tenía nada que ver con la que ofrecía la película. Porque «Lost Eden» era, sobre todo, una aventura romántica. Una fantasía que nos transportaba hacia tiempos en los que los humanos y los dinosaurios convivían en paz.

La aventura prehistórica de «Lost Eden» se dividía, como casi todas las producciones de Cryo, en dos partes. Por un lado, la aventura propiamente dicha: tomando el papel de Adam de Mo, debíamos aliarnos con todo tipo de grandes saurios para derrotar a las huestes sanguinarias de los tiranosaurios liderados por el tirano Moorkus Rex. Para ello, y como en cualquier aventura que se precie, era necesario encontrar y utilizar objetos, así como entablar conversaciones con otros personajes –saurios o no–. Y por otra parte, estaban las escenas de cinemática, una de las especialidades de Cryo. Desde la secuencia de introducción, al mas puro estilo cinematográfico, hasta las mil y una animaciones que encontrábamos a todo lo largo del juego, sorprendían ya no sólo por su belleza, sino por su impecable realización. El interminable desfilar de gigantescos brontosaurios a lo largo de desiertos o valles llenos de vegetación, el vuelo majestuoso de los pterodáctilos a través de la brillante superficie del mar..., son algunas de las escenas que no se olvidan con facilidad.







El hecho de que todo el hilo argumental recaiga sobre una narración retrospectiva llevada a cabo por Eloi, un ya anciano pterodáctilo, así como la inclusión en el juego de opciones como la que permitía revisar todos los diálogos mantenidos hasta el momento en busca de ese dato que se nos había olvidado y una banda sonora de ensueño repleta de melodías de corte étnico, hacen de esta estupenda aventura todo un compendio de ideas originales al servicio del ocio informático.

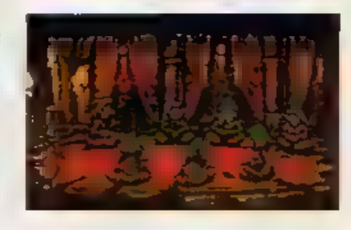
En definitiva, «Lost Eden» destaca por lo exquisito de sus imágenes, lo entrañable de sus personajes, su perfecta ambientación y su carácter de cuento fabuloso con final estremecedor.

MundoDisco

PSYGNOSIS
1.995

«MundoDisco» es un lugar de fantasía en el que transcurren las novelas de humor de Terry Pratchett, un planeta en forma de disco que se apoya sobre cuatro enormes elefantes, que a su vez viajan sobre el caparazón de una gigantesca tortuga que vaga perezosamente por el universo. Es un mundo en el que la magia y la brujería, pese a formar parte de la vida diaria de sus habitantes, no siempre funcionan como cabría esperar.





La aventura comienza en Ankh-Morpok, la capital de MundoDisco, y más concretamente en la Universidad Invisible, el lugar donde estudian los aprendices de mago. El canciller de la universidad, deseoso de demostrar a la sociedad que los magos sirven para algo, ha decidido llamar a Rincewind, uno de los aprendices mas torpes de su promoción, para que se encargue de acabar con el dragón que está aterrorizando a la ciudad. Este es el inocente comienzo de «MundoDisco» una aventura inundada de un sarcástico sentido del humor que la convierte en acida parodia de las



historias de magia y brujería. A lo largo de tres actos, que se suceden como si se tratara de una obra de teatro, Rincewind recorrerá todos los rincones de la ciudad, viajará a su antojo entre el presente y el pasado, localizará al famoso dragón, descubrirá a los miembros de la sociedad secreta que decidieron invocarlo y, finalmente, se convertirá en un héroe para conseguir que el dragón regrese a su mundo y permita a los habitantes de la ciudad vivir en paz de nuevo.

«MundoDisco» es un juego irreverente y caótico, absurdo y terriblemente divertido. Es original incluso en la forma de presentar las opciones de conversación con otros personajes y en el sistema utilizado para manejar el inventario, ya que disponemos de un simpatico baúl con patas que nos seguirá a todas partes, en el que podremos guardar los objetos que vayamos encontrando. Los dialogos están cargados de un disparatado sentido del humor y las animaciones de los personajes, dibujados con un brillante uso del color, han sido diseñadas para despertar más de una sonrisa.

Y los verdaderos aficionados a las aventuras no se sentirán defraudados. «MundoDisco» posee un nivel de dificultad bastante superior al de otras aventuras producidas en la misma época y contiene un elevadísimo numero de retos a resolver que garantizan varios días e incluso semanas de quebraderos de cabeza.



MundoDisco



El bibliotecario te entregará el compendio de dragones y mazmorras a cambio del plátano. Los cinco objetos que necesitas son un cayado, un rulo, un duende, una sartén y un espejo con el aliento del dragón. Para conseguir el cayado de Windel Poons cámbiaselo por el mango de la escoba.



FUERA DE LA UNIVERSIDAD

Sólo podrás coger la red cazamariposas y hablar con la lechera y el troll cuando la silla del centro quede libre. Coge un tomate, lánzalo contra la cara del recaudador de impuestos, coge un nuevo tomate y conseguirás un gusano. Pídele al chaval de la plaza que te enseñe a robar y quítale unos pantalones a uno de los vejetes.



Para conseguir el rulo debes convencer a la mujer de que le conviene un peinado mas moderno y luego robar el rulo del bolsillo del barbero cuando se quede embobado pensando en su amada lechera.

Introduce el maíz en el frasco del alquimista, y atrapa al duende que hay en la cámara fotográfica atando el cordel al gusano y usando el gusano como cebo en el agujero que hay situado junto a la cañería.

Guarda el espejo en tu bolsillo, no en el equipaje, alcanza los tejados con la losa explosiva, coloca el espejo en el extremo del asta de la bandera de la torre y mueve el espejo para atraer al dragon y conseguir una muestra de su aliento.

Coloca la escalerilla para alcanzar la ventana de la cocina y atrapa una de las tortitas con la red cazamariposas para que el cocinero se marche y puedas coger la sartén.

LOS TESOROS DEL DRAGÓN

Los seis objetos de oro son la hebilla del cinturón del pescadero, el cepillo del deshollinador, la llave del ladrón, la paleta del albañil, el sombrero del bufón y el diente del pocero. El hombre del plátano de oro en la oreja te lo dará a cambio de todos los tesoros del dragón, y el bibliotecario te abrirá la puerta hacia el Espacio L a cambio del plátano dorado.



Tuerce la cañería situada junto a la puerta de la guarida de la Hermandad. Introduce la rana en la boca en la proyección de Rincewind que duerme en el parque y luego atrapa la mariposa con la red. Suelta la mariposa junto a la lámpara colocada en la esquina de la alfarería y averigua la dirección de Sally la gorda leyendo la pintada del lavabo.

LA HERMANDAD

Cuando vuelvas a ver el robo del libro dirígete rápidamente a la guarida de la Hermandad, escóndete detrás de la valla y coloca el vaso sobre la cañería torcida para escuchar la conversación.

El psiquiatra podrá darte dos trozos de papel con manchas de tinta –te serán útiles para que los guardianes del palacio se peleen– y la lechera un papel con una cita. El pocero se romperá un diente si le das una rosquilla, así que dale la cita al barbero y arráncale de cuajo al pocero su diente de oro.

Provoca una pelea en la taberna volcando el vaso del hombrecillo para que el troll guardián se marche y puedas robar el palillo del tambor. Con el palillo toca el gong del comedor de la universidad y podrás hacerte con las ciruelas del aprendiz de mago. ►

Patas arriba

Puedes conseguir un poco de leche de coco agitando el cocotero en el borde del mundo, recogiéndolo con la red cazamariposas y haciéndole un agujero con el destornillador.

En el pozo de los deseos, haz girar la manivela para conseguir un cubo de agua y luego coge la manivela con ayuda del destornillador.

Para conseguir la hebilla de oro del cinturón del pescadero debes atar el pulpo con el cordel, introducirlo en la lata del lavabo, arrojar sobre él las natillas de la bruja y finalmente colocar una ciruela entre el caviar.



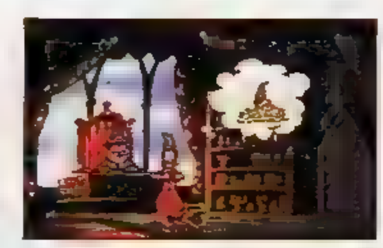
Introduce en la chimenea del alquimista el muñeco de Santa Claus, coloca el barril de pólvora con el cordel como mecha junto a la chimenea y enciende la mecha con las cerillas para así conseguir el cepillo de oro en poder del deshollinador.

EL "ESPECIAL" DE SALLY

Los ingredientes del "especial" de Sally son el huevo del basilisco, la harina de maíz y la leche de coco. Muestra los pantalones de Sally al chico de la plaza para que te enseñe el "apretón de manos", usa esta habilidad para quitarle un sujetador al vejete de la plaza y utiliza el sujetador para amortiguar el ruido de la escalerilla y poder entrar en la choza del ladrón. Hazle cosquillas con la pluma del basilisco y podrás quitarle la llave de oro. Con el "apretón de manos" podrás hacerte con la paleta de oro del albañil.

Para robar el sombrero del bufón hay que volcar el cubo de basura sobre él y derramar el frasco de baño de espuma en el interior de la bañera.

Acepta la alfombra de Tata Ogg y quítale su recetario de natillas aprovechando los segundos en los que cierra los ojos para intentar besarte. Recoge el manual de invocación de dragones de la biblioteca del pasado, intercambia su cubierta con la del recetario y coloca el libro falso en su lugar.





Utiliza el fertilizante y el almidón para convertir la serpiente en una vara larga y rígida. Luego recupera el mango de escoba dando la vara a Windel Poons y une el mango a la red cazamariposas. Las sanguijuelas o la bolsa de papel te servirán para provocar nuevas peleas entre los guardianes del palacio.

En las mazmorras, atrapa un duende disfrazado con el gusano atado al cordel y estira la manivela del potro de tortura de Chucky para conseguir una espada.

Examina la matrícula del carro después de que el alquimista se haya llevado el saco de maíz limpiándola con el cepillo mojado en el cacharro de barro lleno de agua jabonosa –agua del pozo de los deseos con jabón de la bañera de la posada–.

Engaña al perro con el hueso cubierto de pegamento, ofrece un vaso de leche al marinero, dirígete al borde al mundo, atrae al loro con el silbato, hazlo caer con un petardo encendido con las cerillas y atrápalo con la red cazamariposas extralarga. Para recuperar el silbato coloca el sombrero activado del archicanciller en el soporte y desciende por la escala de pañuelos.

LA PELEA CON EL DRAGÓN

Llama a la puerta de Lady Ramkin, coge la correa y el clavo, vuelve a llamar y regresa a la parte trasera sin hablar con ella y de esa manera podrás hacerte con la roseta y con el pequeño dragón. El aliento del dragón debe recargarse en el fuego de la cabaña de la bruja, el horno de la mina, el fuego de las mazmorras de palacio y dándole de comer un petardo.

Cómete la tarta de natillas para conseguir la poción de la verdad de Tata Ogg y hazle una foto a la oveja adornada con la roseta.

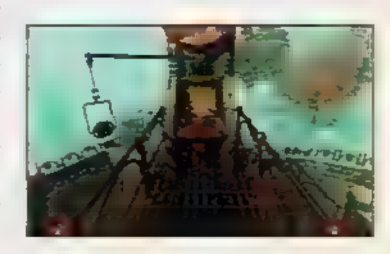
Para más detalle sobre la solución, ver Micromanía número 4, tercera época.

Myst

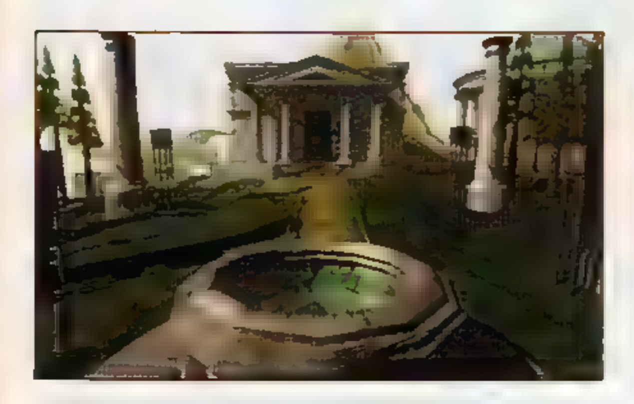
BRODERBUND
1.994

Un sueño convertido en pesadilla, plagado de paisajes oníricos. Una isla contenida en un libro, y un personaje indeterminado, tú, encerrado en ella. Éste es el particular universo de «Myst», reducido a la limitada extensión de una isla deshabitada, de la que es casi imposible escapar. Afortunadamente, ese pequeña esperanza es la que alienta a los miles de aventureros que decidieron visitarla.

A pesar de ser durante varios meses número uno en ventas en Estados Unidos, «Myst» pasó casi de puntillas por nuestro querido país, hasta que unos meses después fue traducido al castellano. La conversión a nuestro idioma permitió a muchas personas disfrutar con una aventura totalmente atípica.



Tras una artística colección de detallados gráficos en alta resolución, plagados de texturas imposibles y detalles exquisitos, se esconde una aventura en apariencia algo desangelada. Pero, como casi siempre, las apariencias engañan. El argumento, inexistente en un principio, se va deshilachando a través de una perspectiva en primera persona que nos muestra las diferentes estancias que forman cada una de las cinco edades en que está dividida la isla. No existen personajes con los que conversar, por lo que todo se reduce a buscar el medio de transporte que nos permita cambiar de edad, buscando las pistas necesarias para resolver los numeros acertijos, enrevesados puzzles y traicioneras trampas que pueblan la isla misteriosa.





Aquí es donde reside el grandioso embrujo de «Myst». Los magníficos decorados, la cuidada ambientación y los atractivos misterios inteligentemente trenzados entre sí, unido a la estupenda traducción al castellano, impiden abandonar la aventura hasta que ha sido completamente terminada. Singular donde los haya, «Myst» es uno de esos programas que llegas a odiar o a amar, pero que a nadie deja indiferente. Todo aquel que se se sienta atraído por la magia de lo distinto, encontrará aquí lo que busca.



Phantasmagoria

SIERRA ON LINE
1.996

La todopoderosa Sierra comenzaba, lentamente, a introducir un cambio tras otro en su habitual línea de producción en el género que dominan a la perfección. Si «King's Quest VII» supuso la irrupción de los dibujos animados en la aventura, «Phantasmagoria» hizo lo propio con el FMV que, a partir de entonces, se iba a convertir en protagonista.



Es cierto que «Phantasmagoria» no se podía considerar una aventura al uso. Un nivel de dificultad bastante bajo, con una serie de pasos lógicos muchas veces evidentes, y cuando no era así, siempre existía la posibilidad de pedir una solución directa –opción incluida en el juego, sin más explicación–, era la nota dominante en cuanto a jugabilidad. Pero este programa de Sierra, destacaba por varios e interesantes aspectos.

Suponía, en primer lugar, la vuelta de Roberta Williams a las tareas de diseño y programación, notándose este dato en la fastuosa y magnífica ambientación, así como en la producción del programa como si de una película se tratara, o la introducción de los escenarios modelados en software Alias.







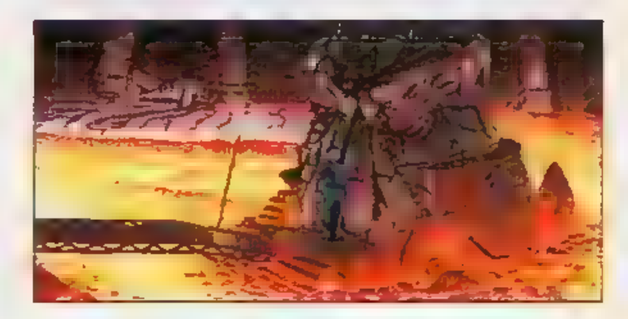
Una trama bastante inteligente perdía algo de su fuerza por la ya mencionada dificultad global, pero el conjunto mostraba un aspecto impresionante que iniciaba un nuevo camino, culminado, por ahora, con «The Beast Within». Pero, ante todo, hay que considerar a «Phantasmagoria» como un espectáculo visual. Además, fue el primer juego compuesto por la friolera de seis CDs, hecho bastante lógico al tener en cuenta que el vídeo conformaba la base del juego.

Quizá, sólo quizá, no sea la mejor de las aventuras de Sierra, pero, sin duda, se trata de un producto magnífico, que no debería faltar en ninguna colección que se precie. Y si tenemos en cuenta el estilo característico de Sierra, no sería en absoluto de extrañar que intentaran sorprendernos con una continuación, que nadie sabe, por ahora, si verá algún día la luz.

Prisioner of Ice

INFOGRAMES
1.995

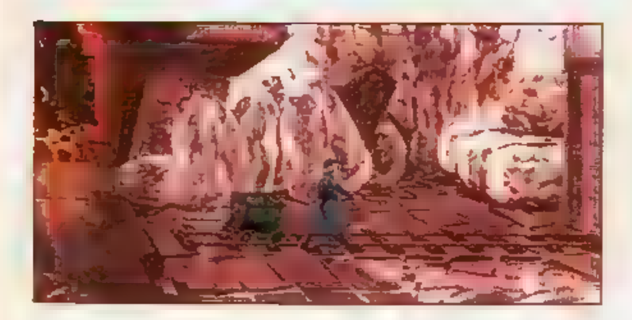
Los maestros –al menos por cuestión de antigüedad– del software francés, tomaban de nuevo como pretexto de una aventura, la obra de HP Lovecraft, y rememorando los mitos de Cthulhu lanzaban «Prisoner of Ice», un juego con el que pretendían desmarcarse un poco de la línea establecida con el legendario «Alone in the Dark», entrando en el área que iniciaron con «Shadow of the Comet».



Por considerarlo de alguna manera, «Prisoner of Ice» era una aventura más "tradicional". Un interface "point & click" de lo más habitual y..., bueno, quizá no era tan tradicional.

La opción de juego en VGA y SVGA, las fastuosas secuencias cinemáticas y la combinación de sprites renderizados –en los que el "motion capture" también tuvo mucho que decir– con escenarios bitmap, no era algo que todas las aventuras, ni siquiera una mayoría, ofrecieran.

La claustrofobica ambientación que rodeaba la mayoría de las secuencias



del juego –recordemos que un submarino, cárceles, cuarteles, etc., formaban el grueso de los escenarios–, junto con el toque mitológico y sobrenatural que la obra de HP Lovecraft daba al guión, hacía de «Prisoner of Ice» un programa apasionante.

El desarrollo de esta aventura tuvo "entretenidos" a los chicos de Infogrames durante más de dos años, pero a la vista de los resultados, no resulta nada extraño. No hay casi nada que escape a un riguroso control y planificacion previos de todos los detalles del juego, hasta el más insignificante, para que la calidad fuera la deseada.

Hay, sin embargo, que hacer un mención al no demasiado afortunado doblaje de los diálogos a nuestros idioma. Extraño parece, cuando menos, que en situaciones de –evidente– riesgo y peligro, las voces no ofrezcan la pasión suficiente. Semejante hecho, que en el original no se da, con unos diálogos brillantes en su intensidad, no afecta en la práctica al resultado final de la aventura, y la extraordinaria jugabilidad.

«Prisoner of Ice» ha marcado un antes y un después en la aventura grafica de Infogrames que, esperamos, tenga pronta continuacion, deseando que HP Lovecraft les siga iluminando durante muchos años.



Star Trek
The Next Generation: A Final Unity

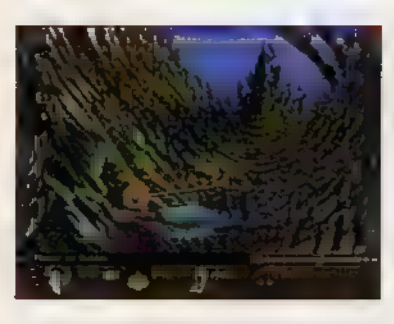
MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE
1.995

«Star Trek», una película de ciencia ficción rodada hace más de 25 años, se convirtió en semilla de una larga saga de nuevas películas y series de TV que acabaron convirtiendo a sus protagonistas en objetos de culto. El programa que nos ocupa supone la tercera vez que los personajes de «Star Trek» visitan un ordenador y, probablemente, no será la última, ya que el fenómeno trekkie parece durar para rato.



Todo comenzó cuando el Enterprise realizaba una patrulla de rutina. Una nave de guerra del planeta Garid invadió la Zona Neutral en persecución de una nave cuyos tripulantes pedían asilo político. A partir de este incidente el capitán Picard y su tripulación iban a vivir una serie de aventuras que culminarían en el contacto con una raza que se creía extinguida y en la búsqueda de un ente llamado Mecanismo de Unidad del que podía depender la estabilidad del universo.

«A Final Unity» es un programa algo extraño. Puede parecer un simulador de combate espacial o un juego de estrategia, ya que gran parte de la acción transcurre en el puente de mando del Enterprise donde, aunque controlemos al capitán Picard, también podemos recibir datos y consejos del resto de los miembros de la tripulación y podemos acceder a los complejos sistemas de navegación y combate de la nave. Dependiendo del nivel de dificultad elegido podemos delegar ciertas funciones en otros miembros de la tripulación y concentramos en la verdadera aventura. Pero nuestras investigaciones por el universo nos conducirán en algunos puntos a misiones que deberán ser realizadas en estaciones espaciales o superficies de planetas. En este momento el juego revela su verdadera naturaleza: una aventura gráfica en la que podemos escoger a los cuatro miembros de la expedición –cada uno con sus propias habilidades– y nos enfrentaremos a diversos retos que deberán ser resueltos con paciencia e inteligencia si queremos regresar al Enterprise y seguir avanzando en nuestras investigaciones.



El programa destaca por sus excelentes aspectos visuales. Posee detallados gráficos en alta resolución que si disponemos de una máquina potente pueden ser presentados en un elevado número de colores e incluye escenas cinemáticas de una elevada calidad.

Pero debemos reconocer que como aventura gráfica «A Final Unity» puede ser atacada con facilidad. Las diversas misiones son, por lo general, demasiado cortas y sencillas, la animación de los personajes es poco natural, hay a nuestro entender un exceso de diálogo y existe un punto determinado del juego en el que podemos quedarnos atascados sin posibilidad alguna de éxito si hemos olvidado realizar determinada acción.

«A Final Unity» es un programa original, un curioso híbrido que no creemos que convenza a los aventureros experimentados, pero que agradará sin duda a los miles de trekkies que sabemos que hay en nuestro país.



Time Gate

"El Secreto del Templario"

INFOGRAMES
1.996

«El Secreto del Templario» es el inicio de una saga que va a estar basada en los viajes por el tiempo y la historia del protagonista, William Tibbs. En esta primera entrega, la acción comienza en el París de nuestros días, para luego trasladarse a la misma ciudad, pero en los tiempos en que ni tan siquiera se llamaba así, concretamente en 1.329.

En la tenebrosa Edad Media, y dentro del majestuoso interior de la comedadoría de la Orden Templaria, es donde trancurrirá la mayor parte de la aventura. El objetivo, que en principio es rescatar a la chica de turno, Julieta, poco a poco va adquiriendo tintes más complejos hasta convertirse en un lucha contra la Santa Inquisición para vengar el crimen que cometieron contra los Templarios.

Como el jugador comprueba a lo largo de la enorme extensión del juego, estamos ante uno de los mejores, sino el mejor, argumento de la historia del software de entretenimiento. Los responsables del guión se han hecho auténticos expertos en la historia del enfrentamiento entre Inquisidores y Templarios y con ello han podido crear una trama que envuelve al jugador de una forma tan realista como la misma historia de la humanidad.









Del mismo modo, y en unos gráficos con un grado de detalle y elaboración impresionates, toda la arquitectura y escultura de la época están fielmente reflejados, así como las indumentarias, costumbres y formas de vida. Incluso el terrorífico ambiente de aquellos oscuros años puede respirarse en una atmosfera que atrapa y rodea al aventurero con un grado de credibilidad máxima gracias al empleo de las distintas perspectivas con tratamiento de las fuentes de luz, secuencias animadas, y efectos de sonido digitalizados. Tanto los textos como los dialogos han sido traducidos al español, aunque el doblaje es bastante mediocre. En resumen, una esplendida videoaventura que ningun aficionado al genero debe perderse

Under a Killing Moon

ACCESS
1.994

Nos encontramos ante otro programa de aventuras pionero. «Under A Killing Moon» inauguró el controvertido género de "películas interactivas", convirtiéndose en uno de los bombazos de su tiempo. Pero ante todo, se trata de una de las mejores aventuras gráficas para PC.

Las razones que llevaron a calificar a «Under A Killing Moon» como una película interactiva, parecían claras. Para empezar, todos los personajes eran actores profesionales digitalizados, cuya apariencia en las pantallas de ordenador no difería en absoluto de la que muestran en las salas de cine. Además, el proceso de realización del juego era lo más parecido a un costoso rodaje cinematográfico. Por último, la historia, o mejor dicho, el guión, estaba inspirado en las mejores películas clásicas de detectives de la historia del cine.

Así, en Access elaboraron una magnífica aventura gráfica que destacó desde un principio por lo ambicioso de su concepción. Nada menos que cuatro CDs fueron necesarios para contener las desventuras del clásico investigador privado





Tex Murphy en la América del siglo XXI. En medio de unos fantásticos decorados tridimensionales hechos a mano, nuestro digitalizado protagonista se desenvolvía con total naturalidad en lo que en principio parecía una aburrida jornada en busca de trabajo que acabaría convirtiéndose, a medida que se avanzaba en el juego, en toda una aventura repleta de extraños personajes y sectas secretas, cuya misión era la de salvar al mundo de un lunático cuyos planes pasaban por exterminar toda la humanidad que había quedado infectada tras una guerra química.

La ingente cantidad de personajes, o lo que es lo mismo, actores, que intervenían en «Under A Killing Moon», era otra de las características de esta aventura gráfica. Además, muchos de ellos presentaban espectaculares efectos de maquillaje como consecuencia de las mutaciones sufridas a raíz de la guerra química. Nuestro peculiar detective privado se comunicaba con ellos a través del clásico sistema de preguntas y respuestas que tan buen resultado había dado ya en multitud de juegos del mismo estilo. Y si muchos eran los personajes del juego, los CDs utilizados, la cantidad de escenarios a visitar, así como las escenas de vídeo digitalizadas que el jugador presenciaba a lo largo de la acción, muchas eran las situaciones o puzzles que había que resolver, ya que «Under A Killing Moon» es una de las aventuras más largas de los últimos tiempos.



Así pues, la primera película interactiva es una delirante historia detectivesca con todo el "look" de las películas del género, con un guión totalmente cinematográfico, impecablemente realizada, tremendamente larga y repleta de sorprendentes y originales personajes.

Aventuras Gráficas: Un presente con futuro

3 SKULLS OF THE TOLTECS
REVISTRONIC/TWI



Aventuras en el salvaje oeste con acento español, y ole. Eso es «3 Skulls of the Toltecs», una excelente muestra de que el software patrio resurge con fuerza, tras el brillante paso que en su momento dio «Igor: Objetivo Uikokahonia» de Péndulo. El protagonista es un vaquero que, sin comerlo ni beberlo, se ve envuelto en una apasionante historia al salvar de unos forajidos a un desconocido. Una leyenda sobre tres calaveras de oro, que fueron creadas por una extinta raza india, da paso a una alocada carrera en la que se ve envuelta hasta el séptimo de caballería, amén de todos los tópicos posibles sobre el Far West. Aunque su aparición deba haberse efectuado ya, problemas de distribución obligan a una espera que no debiera demorarse más allá de septiembre. Podemos aseguraros que merecerá la pena.

BROKEN SWORD
REVOLUTION SOFTWARE/VIE



Sin temor de equivocarnos, se podría decir que «Broken Sword» es el típico juego con el que todo el mundo sueña, pero que nadie acaba por desarrollar. Pero, claro, cuando en medio se encuentra Virgin, todo es posible. Hasta que la aventura de nuestros sueños acabe por hacerse realidad. SVGA, un guión trepidante y situado en la época presente –cosa más que extraña en el género–, animaciones increíbles, una ambientación sencillamente magnífica, y un peculiar estilo de película de dibujos animados, hace concebir algo más que esperanzas con respecto a la enorme calidad que tendrá «Broken Sword». ¿Difícil de creer? En julio o septiembre nos daréis la razón.

CHRONICLES OF THE SWORD
SYNTHETIC DIMENSIONS/PSYGNOSIS



Por suerte, hablamos ahora de una maravillosa aventura que ya está –o debería estar– ya disponible.

Un programa realmente excepcional que toma como referencia las leyendas artúricas, como excusa casi, se podría decir, para mostrar unas imágenes de increíble belleza, y desarrollar una trama que está hilada con una maestría absoluta.

Técnicamente se trata de uno de los programas más conseguidos hasta la fecha, y posee unas secuencias cinemáticas espléndidas. Una aventura con la que, a buen seguro –y nunca mejor dicho– Psygnosis hace historia..., o leyenda, según se mire.

KINGDOM O' MAGIC
SCI



Lo que más sorprende de SCI es que, menos la simulación, ha tocado casi todos los géneros existentes. Y para comenzar en el de la aventura, nada mejor que hacerlo a lo grande.

«Kingdom O' Magic» ha llevado casi dos años de desarrollo, en los que las técnicas más punteras vanguardistas se han puesto al servicio de lo que se ha dado en llamar la "Aventura Cómica". Lo que no dudamos, es que «Kingdom O' Magic» es una de las más alocadas y divertidas aventuras que jamás podremos contemplar.

Aventuras gráficas: Un presente con futuro

THE PANDORA DIRECTIVE
ACCESS SOFTWARE



Cuando tuvimos la fortuna de asistir a la "premiere" mundial de «The Pandora Directive», costaba asimilar la magnitud del proyecto en el que se había embarcado la compañía Access. Combinación de película interactiva, aventura gráfica y realidad virtual, el nuevo programa de la compañía americana va mucho más allá de su predecesor, «Under a Killing Moon», en todos los aspectos, comenzando por el tamaño –seis CD ROMs, nada menos–

Acción, humor, intriga, misterio, contactos extraterrestres y muchas sorpresas, es lo que nos espera con esta mega aventura protagonizada, cómo no, por el inefable Tex Murphy.

RIPPER
TAKE 2



De nuevo Hollywood se encuentra con el software para crear una película interactiva protagonizada por algunos de los más destacados actores del cine. Nombres como Christopher Walken, Tahnee Welch, John Rhys Davies..., tan populares en el cine, llegan a los monitores de los ordenadores para dar vida a una espeluznante historia en la que uno de los mayores asesinos en serie de la historia, Jack el Destripador, asume el papel principal de la trama.

Por medio, las redes de comunicación, la realidad virtual y los crímenes más terroríficos que imaginar podáis. Eso, y mucho más, es lo que nos dará "Ripper"

TOONSTRUCK
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT



Y seguimos con el cine en uno de los más ambiciosos proyectos de Virgin. Cinematográfico proyecto, en el sentido más amplio del término. Se trata de una aventura protagonizada por Christopher Lloyd, en la que encarna al único humano de la historia, siendo el resto dibujos animados, habitantes de un extravagante universo en el que aquél se ve inmerso por accidente. Una aventura plagada de un histriónico sentido del humor, y dotada de una calidad inusitada en la mayoría de sus aspectos, destacando la combinación de imagen real y animada. La fecha de lanzamiento aún no está fijada, aunque las últimas noticias apuntan a Octubre del 96.

TOUCHÉ. THE ADVENTURES OF THE 5TH MUSKETEER
US GOLD

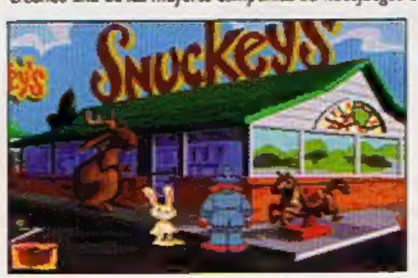


Si Dumas levantara la cabeza..., se quedaría encantado con lo que US Gold ha hecho con una de sus más famosas novelas. De «Touché» se ha comentado de todo, pero para dar una idea más aproximada de lo que deparará, baste con decir que a Threepwood le ha crecido una excelente perilla, se ha metido a mosquetero del rey, y ahora disfruta de una existencia envidiable en un maravilloso entorno SVGA, en las proximidades de París. Acción, humor y una traducción a nuestro idioma con más mérito del que se pueda imaginar, es lo que nos ofrecerá «Touché», dentro de muy poco tiempo.

Compañías que han hecho historia

LUCASARTS

Cuando, en 1.982, Lucas Film Ltd. comenzó, aunque bajo el sello de otras compañías, a producir y desarrollar software de entretenimiento, pocos podían suponer que el rey Midas de Hollywood fuera a acabar creando una de las mayores compañías de videojuegos del mundo.





Con la creación de LucasFilm Games, división creada con el propósito, entre otros muchos, de llevar a los ordenadores el fascinante universo de las películas de Lucas, se creó, tal y como hoy lo conocemos, el género de las aventuras gráficas. Apoyándose en dos pilares como «Maniac Mansion» e «Indiana Jones y La Última Cruzada», basados en el SCUMM –Script Creation Utility for Maniac Mansion–, poco a poco sus integrantes comenzaron a desarrollar productos de tal calidad, que acabaron como una entidad independiente dentro del imperio de George Lucas.

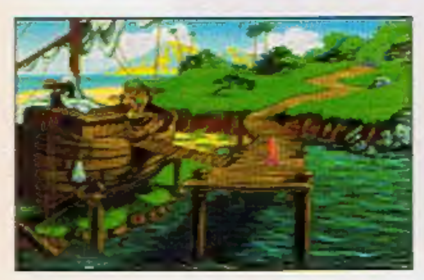
La reconversión de LucasFilm Games a LucasArts tuvo mucho que ver con este dato. Y, la hoy todopoderosa multinacional del videojuego, ha sido responsable de algunas de las aventuras más destacadas de la historia, como «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», «Day of the Tentacle», «Sam & Max» o la apoteósica «The Dig», en cuyo guión colaboró intensamente el mismísimo Steven Spielberg. ¿Nuevos proyectos en el género? LucasArts guarda, por ahora, un mutismo absoluto al respecto.

SIERRA ON LINE

¿Inventó Sierra la aventura? ¿Es el género de la aventura sólo lo que conocemos desde que Lucas desarrolló «Maniac Mansion»? ¿Son las aventuras conversacionales el verdadero inicio de todo?

Lo que es cierto es que, en 1.979, una tal Roberta Williams desarrolló un juego para ordenador llamado «Mistery House», que ya combinaba gráficos y texto, y que en 1.983 se produjo el gran temblor en el mundo del software con el lanzamiento de «King's Quest».





Si hay algo que haya caracterizado a Sierra On Line desde sus tímidos comienzos como compañía de videojuegos, y que acompaña toda su historia, es el concepto de las aventuras como sagas. Series casi interminables de historias, enlazadas unas con otras por sutiles detalles de guión, y que han deparado títulos como los protagonizados por Larry Laffer, el Rey William, Gabriel Knight...

En los dos últimos años la compañía ha dado un giro casi radical a su idea de la aventura, metiéndose de lleno en la producción de programas basados en el vídeo digital y los dibujos animados. «Shivers», «Torin's Passage», «The Beast Within» o «Phantasmagoria» son los ejemplos más representativos de esta nueva etapa de la veterana compañía americana, que ya tiene un hueco en la historia entre los más grandes del globo.

Compañías que han hecho historia

TRILOBYTE

En 1.991, dos amigos, Graeme Devine y Rob Landeros, fundaron lo que hoy, con sólo dos títulos en el mercado, ya se puede considerar como una de las compañías de software más prestigiosas del mundo.

«The 7th Guest» marcó el inicio de una carrera plagada de éxitos. Se trataba del primer producto concebido exclusivamente para CD-ROM, que integraba como base el vídeo digital y la imagen renderizada, en un entorno SVGA absolutamente realista, terrorífico y evocador.





No había pasado un año del lanzamiento del juego, cuando ya se había superado de largo el millón de copias vendidas en todo el mundo, al tiempo que se anunciaba una segunda parte del mismo, que llevaría el sugerente título de «The 11th Hour».

El gran mérito de Trilobyte es que su actividad no se limita al desarrollo de videojuegos, sino que diseñan y programan sus propias herramientas, amén de numerosas utilidades empleadas hoy por decenas de compañías, profesionalmente. La última, la más importante, el "Groovie", mediante el cual se ha desarrollado todo el vídeo incluido en su último producto.

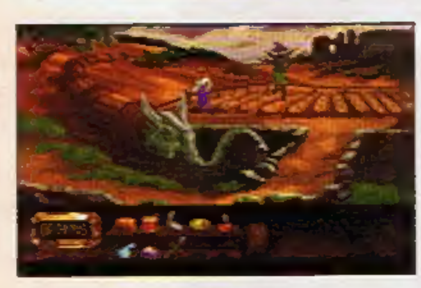
En preparación, de cara a un futuro a medio plazo, dos títulos que, a buen seguro, serán tan buenos o más que los anteriores: «Clandestiny» y «Dog Eat Dog».

WESTWOOD STUDIOS

Westwood fue fundada como compañía en 1.985, en Las Vegas, por Brett W. Sperry y Louis Castle, estableciendo su cuartel general en un lugar muy pintoresco... ¡un garaje! Evidentemente, el dinero no les sobraba en aquellos tiempo, pero gracias a su talento la situación cambió radicalmente algunos meses después.

En cualquier caso, el espaldarazo definitivo para Westwood llegó en 1.992 cuando firmaron un acuerdo con Virgin para la distribución de todos sus productos en el mundo entero.





Acuerdo gracias al cual se pudo disfrutar de una de las más apasionantes trilogías de las aventura gráfica: «The Legend of Kyrandia».

El último título de la saga «Malcolm's Revenge», se puede considerar como una de las aventuras más completas y complejas de la historia del género, y de las más divertidas por añadidura.

En estos momentos, y aunque Westwood no confirma ni desmiente, se asegura que, junto al desarrollo de «Red Alert», continuación de «Command & Conquer», en los laboratorios de la compañía se cuece a fuego lento la que puede ser una de las más ambiciosas aventuras de todos los tiempos, basada en la película del mismo nombre de Ridley Scott, «Blade Runner».

¿Soñarán los androides con aventuras sintéticas...?

Compañías que han hecho historia

INFOGRAMES

En 1.983 Bruno Bonnell y Christophe Sapet fundaron una pequeña empresa para la creación y distribución de un juego educativo llamado «The Cube». Aquella empresa se llamó Infogrames. Hoy, la compañía gala es conocida y respetada en todo el mundo, gracias a sus primeros títulos, como «Bobo», «Spirou» o «Norte y Sur», para ordenadores de 8 y 16 bits, pero, sobre todo, por la revolución que llevaron a cabo en 1.992, cuando en el más absoluto de los secretos desarrollaron «Alone in the Dark», para PC.

Hoy, sigue asombrando que "aquello" funcionará a la perfección en un humilde 286. Porque "aquello" significaba la introducción de las 3D en el género, con gráficos poligonales moviéndose a una velocidad de locura en un entorno plano, en una de las ideas más brillantes que haya tenido nunca nadie en el software. A «Alone in the Dark» le siguieron una segunda y una tercera parte, pero Infogrames no se olvidó de los aficionados a las aventuras gráficas "de toda la vida". Juegos como «Shadow of the Comet», «Eternam» o el más reciente «Prisoner of Ice», han demostrado que los franceses son unos maestros en esto del software, y que HP Lovecraft era un maestro en la literatura fantástica. El más reciente título de la compañía, «El Secreto del Templario», inaugura una nueva trilogía –«Time Gate»– de la que se espera tanto o más que la serie «Alone».










MICRO
manía